ATARI MAGAZINE N°18

DECEMBRE 1990

ATARI magazine

Spécial Noël
124 PAGES!

Comparatif
6 SOURIS
au banc d'essai

Previews
REDACTEUR 3.10
LA COMPTA 90
LATTICE C 5

DOSSIER
LES EDUCATIFS
LE STE & L'EDUCATION

Burotext
Deluxe Paint
Paint Designer
Diaporama

Graphisme
Boules et œufs 3D

Musique
Un synthé pour Noël

Concours
Les Résultats

UNE CARTOUCHE LYNX GRATUITE DANS CE NUMERO

GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS REMET SON TITRE EN JEU !

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

ATARI magazine

Directeur de la publication: Serge Fenez
Rédacteur en chef: Loïc Duval
Ont participé à la rédaction de ce numéro: Cheric Belkacem, Bruno Bellamy, Patrick Bortscher, Léopold Braunstein, Nénad Cetkovic, Al Jollyson, Patrick Leclercq, François Lejoyeux, Jean Romero, Thierry de Rouet, Alexis Valey.
Responsable Télématique: Gabriel Lopez.
Fabrication: Florence Nivelet.
Correctrice: Elisabeth Mignon
Photogravure: CGCouleur.
Flashage: SCAP Informatique (1.42.43.22.78).
Impression: Berger-Levrault.

La mise en page d'Atari Magazine n°18 a été entièrement réalisée sur une station P.A.O. Atari avec le logiciel Calamus. Flashage sur Linotronic 300.

Atari Magazine
est édité par ARTIPRESSE
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers CEDEX
SIREN 345 365 191, APE 5120.

Publicité au journal:
Michel Sarfati
Tél.: (1)40.85.31.90
Télécopie: (1)40.86.29.97.

Dépot légal à parution.
Tirage : 56 000 exemplaires.
Distribution NMPP.

ISSN: 0992-2016

SOMMAIRE

ACTUALITES
4 Univers Atari.
8 Dernière Minute.
●la Compta 90, le Lattice C 5.1, le Rédacteur 3.10 et le disque dur Slimline 900E.

12 **BUROTEXT**
●Log Access édite un traitement de texte d'un genre nouveau, orienté vers les tâches de secrétariat.

16 **CALLIGRAPHER JUNIOR**
●Calligrapher, un des gros traitements de texte dinosaures sur MEGA ST, subit une cure d'amaigrissement et devient le plus puissant des traitements de texte pour 520 STE.

18 **CARNET DE BAL**
●La rédaction répond à votre courrier

20 **EMULATION MAC**

32 **EMULATION PC**
●L'émulateur AT Vortex Atonce est aujourd'hui disponible en France en version 3.0.

38 **RUBRIQUE PORTFOLIO**
●Vous êtes en quête de programmes pour le plus petit portable? Le serveur Atari met à votre disposition plusieurs utilitaires et jeux spécialement conçus pour le Portfolio.

GRAPHISME
26 Paint Designer
●Ce nouveau logiciel d'ESAT révolutionne la création graphique en monochrome sur STE.
32 Image!
36 La Galerie Graphique
38 Les résultats du concours «création et animation» sur STE.
40 Deluxe Paint ST
●L'arrivée de Deluxe Paint sur ST est un événement majeur pour tous les infographistes. Atari Magazine a décortiqué les puissantes fonctions de ce must de la création et de l'animation en couleur.
96 Fish Eye 3D (3ème partie)
●Atari Magazine poursuit son exploration dans la troisième dimension avec la création d'objets d'actualité: les boules (de Noël) et les œufs (en chocolat, bien sûr). Avec listing en GFA.

45 **RUBRIQUE LYNX**
●Découvrez Miss Pac Man, Zarlor Mercenary, Roadblasters et Shangaï.

JEUX
44 Les Compils
●Un moyen économique d'enrichir sa ludothèque.
66 Reportage: Microïds
●Microïds sort le premier jeu exploitant les fabuleux scrolling hardware des STE.
70 ATAHITS: Captive et Prince of Persia
72 Bloc-Notes
●Ne manquez aucune des nouveautés de Noël.

49 **STOS**
●Le listing d'un super éditeur de sprites et les résultats du grand concours Ubi Soft/Atari Magazine

53 **PROGRAMMER'S HOTLINE**
●Créez vos jeux de rôle en GFA Basic.

60 **HARDWARE**
●Réalisez un programmateur d'Eproms

63 **3615 ATARI**
●Les nouveautés du téléchargement.

DOSSIER: LE STE & LES EDUCATIFS
78 Les auxiliaires des maîtres
●Panorama des logiciels éducatifs sur STE.
86 L'association PLJ
88 Le STE dans les écoles
●Le témoignage exclusif d'un directeur d'école.

92 **MUSIQUE**
●Et si vous investissiez dans un synthé?

99 **INITIATION**
●Les périphériques d'entrée/sortie.

101 **DIAPORAMA**
●Découvrez la PréAO sur ST.

104 **COMPARATIF**
●Six souris au banc d'essai.

110 **ADRESSES UTILES**

112 **LE DICO**

EDITO

Bonnes fêtes.

Bientôt Noël. On sent déjà les bonnes odeurs de dinde aux marrons et les premières brûlures d'estomacs en raison d'un abus de sucreries chocolatées. Mais Noël c'est surtout l'époque des cadeaux et des portefeuilles qui se vident. Atari Magazine n'a pu résister au plaisir de vous offrir pour ce dernier numéro de l'année quelques pages couleurs supplémentaires bien utiles pour couvrir une actualité ludique explosive. D'ailleurs si vous souhaitez (vous?) faire un cadeau branché, précipitez-vous sur l'offre Lynx exceptionnelle en page 68. La console de jeu portable en couleur d'Atari constitue incontestablement un des plus fabuleux cadeaux que notre père Noël ait dans sa hotte. Mais rassurez-vous les jeux ne se sont pas accaparés le magazine, et vous allez bien entendu retrouver dans ce numéro vos rubriques habituelles, le Portfolio, l'émulation, la programmation, l'initiation, le graphisme (avec la suite de notre exploration de la troisième dimension), un dossier sur les éducatifs (sujet d'une brûlante actualité), etc.

En attendant la prochaine année 91 qui s'annonce très excitante (cf les pages Univers Atari), toute l'équipe d'Atari Magazine vous souhaite de bonnes fêtes et une agréable lecture.

ALM

1 rue Pierre Dupont – 93200 Saint-Denis
Tel : 42 43 36 95 – Fax : 42 43 36 95

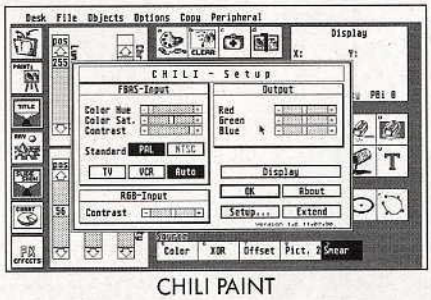
BIONET 100 • *CALAMUS SL* • RETOUCHE PRO
CHILI • DALI 4 • *DIDOT LINEART*
SUPERCHARGER • *SHERLOOK* • SYNTEX
Interfaces et Accélérateur ICD • UIS III

Aujourd'hui, **ALM** est en mesure de proposer à tous les professionnels une collection de logiciels de grande qualité...

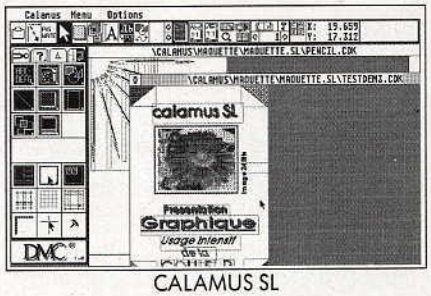
BioNet 100, Le réseau de référence sur ATARI à base d'**Ethernet** et qui allie puissance et simplicité. Dorénavant, tous les systèmes (**MS-DOS®** , **Unix®** , **Mac®** , **Atari®** , **VAX®** , **Novell®** , **...**) peuvent être reliés par un même cable. BioNet... c'est le partage de ressource (jusqu'à **2** Gigas en disque dur), d'imprimantes (matricielle, laser, traceur), des accès restreints, et une **transparence** pour tous les utilisateurs.

CALAMUS SL, l'aboutissement en matière de PAO. **Justification verticale**, étroitisation et italisation des typographies, gestion de la couleur, **modularité** permettant à chacun d'adapter le logiciel à ses besoins, une typothèque élargie (plus de 1500 du catalogue Compugraphics® , Linotype® , URW® , ...), des modules nombreux (création de logos vectoriels, retouche d'images digitaliées,...)

RETOUCHE PRO



CHILI PAINT



CALAMUS SL

RETOUCHE PRO, Le logiciel de retouche d'images digitalisées. Retouche s'annonce comme le plus grand logiciel d'intégration d'images en 256 niveaux de gris ou en couleurs. Ses outils puissants n'empèchent rien à la simplicité du logiciels (doigt, eau, gomme, crayon, marqueur, tampon, ...). Il peut constituer à lui seul un système complet de reprographie intégrant un scanner optique 5000 DPI, une station de retouche d'images en 256 niveaux de gris, une unité de photocomposition de 3000 DPI HELL.

CHILI, une carte video aux possibilités infinies transformant votre Mega ST en un véritable **banc de montage** video pour professionnels et pour amateurs. La carte s'intègre dans tout Mega ST et lui offre immédiatement une nouvelle parure : un **plein écran** de travail (overscan), une palette de **65000 couleurs** utilisables en même temps, deux entrées video (VC et FBAS) et une sortie (RVB PAL), des logiciels à profusion (dessin, genlock incrustations, polices GDOS, effets spéciaux, titrage, enregistrement de séquences. De la **vidéo familiale à l'entreprise**, CHILI sera vous combler.

UNE DYNAMIQUE...

Nous vous souhaitons de joyeuses fêtes de fin d'année

A cette occasion ALM vous propose toutes les fontes de son catalogue Designer pour Calamus (plus de 70 typographies) pour 1490 frs. Pour toute commande, contactez-nous au 42.43.36.95

Designer DESIGNER DESIGNER *Designer* Designer DESIGNER

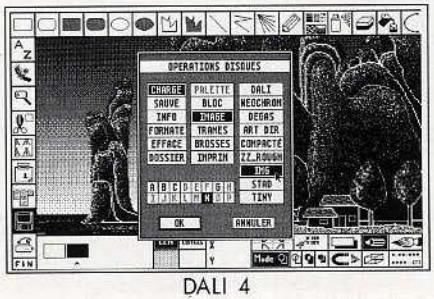
DALI 4, un fabuleux outil de dessin fonctionnant sur tous les ATARI (nécessite 1Mo), qui permet à chacun de s'exprimer suivant ses aptitudes : palette de **4096** couleurs, brosses, gommes, polygones, cercles, beziers, remplissages dégradés, déformations... Bref, "**L'idée du siècle**" (Atari Magazine).

DIDOT LINEART, Le dessin vectoriel par excellence. Il représente une extension au programme DIDOT Font-Editor en y ajoutant un module de création de **dessins vectorisés** de haut niveau. On trouve aussi un module de vectorisation d'images BitMap (Degas, Img). DIDOT utilise les formats de polices et de dessins **Calamus, Postscript**, Retouche, GMA.

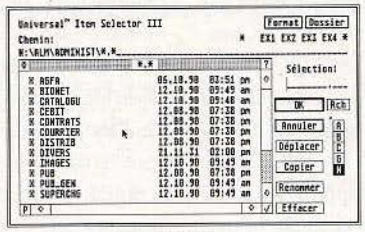
SUPERCHARGER, l'émulateur PC, qui vous apporte la compatibilité MS-DOS à votre Atari. De par ses distinctions **uniques**, il vous autorise un fonctionnement en **multi – tâches**, une interface utilisateur agré- able, une émulation poussée, etc... Supercharger sera bientôt mis à jour avec de nouvelles possibilités : extension **80286 à 12 Mhz, de 1 à 4 Mo d'EMS,** un port disponible pour une carte **VGA ou FAX, une option Réseaux,** ...

SHERLOOK, la reconnaissance de caractères en pleine puissance. Enfin un logiciel performant : reconnaissance de **8 polices** différentes, sélection automatique de la police la plus adaptée au texte à reconnaître, **dictionnaire** d'exceptions, retouche de l'image scannée, **automatisation** du processus de reconnaissance, **paramétrage précis et puissant**, ... SHERLOOK saura vous surprendre par sa puissance et par son efficacité même lors de reconnaissance de textes délicats...

SYNTEX



DALI 4



UIS III

SHERLOOK

SYNTEX, la reconnaissance de caractères en pleine **simplicité**. Ce logiciel est destiné à tous les utilisateurs de petits scanners ou à ceux qui veulent effectuer rapidement de petits travaux. Syntex est livré avec un **accélérateur** qui multiplie par **10 sa vitesse** de reconnaissance !! De plus il fonctionne **sur tous les écrans** et dans toutes les résolutions (même les modes TT), il fonctionne aussi bien en tant que programme qu'en tant qu'**accessoire**.

ICD, les interfaces disques durs SCSI. ICD, ensemble de **cartes intelligentes** et de sauvegardes, représente une fantastique possibilité d'intégrer dans votre Mega ST n'importe quel disque dur SCSI du marché (40, 100, 200, jusqu'à 648 Mo, cartouche 44 Mo, lecteur optique 600 Mo, sauvegarde 150 Mo, ...). ALM vous propose aussi un accélérateur à 16 MHz pour votre Atari, le seul qui vous offre : switch entre 8 et 16 Mhz, 32 Ko de cache (16 Ko pour les données, 16 Ko pour le programme), le plus rapide du marché !!

UIS III, l'**utilitaire indispensable**!! A lui seul il transforme le sélecteur d'objets du GEM en un formidable utilitaire très complet : fonctions de copier, déplacer, renommer, effacer, création de dossiers, formatage de disquettes, sélection du tri d'affichage, déplacement de la fenêtre, changement des attributs, impression, ... En un mot comme en cent, il est indispensable ! L'essayer c'est l'adopter.

Avec ces produits, ALM vous propose un service après-vente de qualité, une Hot-Line privée et adaptée, un service 3615 bientôt disponible pour tous renseignements et mises à jours.

1 rue Pierre Dupont – 93200 Saint-Denis
Tel : 42 43 36 95 – Fax : 42 43 36 95

ALM

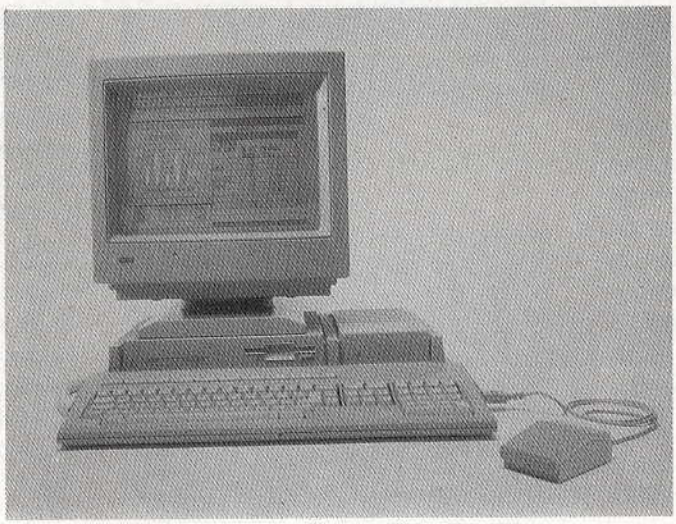
L'UNIVERS ATARI

Voici notre tour d'horizon mensuel de l'actualité, dominée en ce mois de décembre par le Comdex.

ETATS-UNIS

Comdex Las Vegas

Atari était bien entendu présent au Comdex de Las Vegas avec un stand plein de surprises. Le Portfolio était à l'honneur avec une nouvelle politique de vente que Sam Tramiel nous avait annoncé lors de l'interview parue dans **Atari Magazine n°17**. Le Portfolio accompagné du lecteur de bee cards PC et d'une bee card de 128 Ko ne coûte plus que 500 $. De plus, **Atari Corp,** qui à déposé le nom «Super Organizer», propose le «Portfolio Super Organizer» au prix très attractif de 300 $. De nouvelles applications voient également le jour. Nous retiendrons principalement le *Power Basic*, une version adaptée au Portfolio du *Turbo Basic* de **Borland**. Le *Power Basic* est un compilateur basic. Le basic est structuré mais ne possède aucune instruction graphique. Le compilateur génère des fichiers .COM et .RUN (format particulier au Portfolio). Un concurrent très sérieux au Basic français qui n'intègre pas de compilateur mais possède de nombreuses instructions graphiques et un mode débuggage révolutionnaire! L'autre logiciel phare était le premier processeur d'idées pour le Portfolio, *Hyperlist*.



Le Mega STE: une troublante ressemblance avec le TT.

Le véritable événement du Comdex fut la présentation par **Atari US** du MEGA STE, successeur du MEGA ST. Cet ordinateur est incontestablement excitant! Jugez plutôt: un 68000 cadencé à 16 MHz, mémoire cache de 16 Ko, support pour coprocesseur arithmétique, blitter, palette 4 096 couleurs, scrolling hardware, son PCM stéréo en DMA, 2 interfaces série, une interface réseau local, une interface DMA, une interface parallèle, bus VME, TOS 2.0 avec le nouveau bureau des TT, disque dur intégré, 4 Mo de RAM, le tout pour moins de 2 000 $! Les performances sont au rendez-vous. Le MEGA STE est 1,5 à 2 fois plus rapide que l'actuel MEGA ST4. Le MEGA STE pourrait arriver en France en février-mars.

Sierra On Line is back

Sierra On Line (*King Quest*, *Leisure Suit Larry*, etc.) travaillerait sur une prochaine génération de logiciel pour STE. Un millier d'utilisateur à reçu une pré-version du nouvel environnement permettant à plusieurs joueurs de participer simultanément à la même aventure.

Le Canada adopte Neodesk 3

Alors qu'**Atari Corp** s'apprête à commercialiser le nouveau bureau des TT pour tous les ST, **Atari Canada** a décidé d'offrir en standard avec tous les STE, l'excellent bureau alternatif *Neodesk 3* de **Gribnif Software**. Une offre valable jusqu'à la fin de l'année, c'est-à-dire le temps que le «TT-Desktop» soit disponible sur toute la gamme ST (STF/STE, MEGA).

On reparle de multitâche

Alors que le projet de système multitâche pour ST, MidiTask, semble avoir été abandonné par **Atari Corp**, la société américaine **Slicctop** s'apprête à commercialiser une véritable solution multitâche pour STE et TT.

ANGLETERRE

Rumeurs (I)

Selon plusieurs revues anglaises, généralement bien informées, **Atari Corp** développerait une extension pour ST basée autour du très puissant «Transputer». Ce projet, qui n'a rien à voir avec les premiers développements de l'ATW800 (la station à architecture parallèle, basée sur les transputers T800) devrait voir le jour fin 1991. Cette extension offrira au ST une puissance de 20 Mips (plus de 20 fois la puissance actuelle des ST) et des capacités graphiques dignes des stations graphiques haut de gamme. Son prix avoisinerait les 5 000 F. Cette rumeur est démentie par **Atari**, mais...

Rumeurs (II)

Toujours selon la presse anglaise, **Atari** s'apprêterait à com-

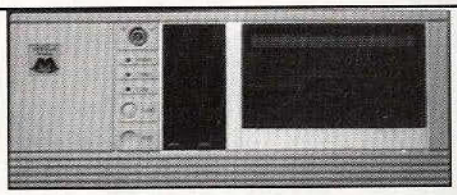
SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS

MICRO VIDEO

VOUS VOUS PRIVEZ D'UN CERTAIN NOMBRE DE

CENTRES DE COMPETENCE ET DE CONSEIL AGREES ATARI BUSINESS

Toute la maintenance et le SAV assurés sur place. Devis sous 4 heures.



La MEGA STATION ATARI

Station professionelle ou vous pouvez inclure à votre choix:
Disquette 3'1/2 et 5'1/4 / Disque dur fixe et amovible / Extensions mémoire/ Carte accélératrice / Emulateurs Mac ou PC / Moniteur multisynchrone

VOTRE MACHINE NE FONCTIONNE SANS DOUTE PAS A PLEIN REGIME

TOUTES EXTENSIONS MEMOIRE

STE / STF / MEGA ST / TT

Exemples:
520 STF à 2Mo5 1490 F TTC
Mega ST1 à 4Mo 2690 F TTC

TOUS DISQUES DURS

20 / 30 / 48 / 80 / 105 ou + 44 Mo amovible

Exemples:
20Mo 2990 F TTC
44 Mo amovible 6490 F TTC

EMULATEURS MAC ET PC CARTES ACCELERATRICES CARTE APPLETALK

SPECTRE GCR
AT SPEED

Exemple:
PC SPEED 1299 F TTC

VOUS PASSEZ CHAQUE MOIS A COTE DES PRODUITS SELECTIONNES PAR UN SPECIALISTE ATARI POUR LEUR QUALITE PRIX OU LEUR INNOVATION.

Trackball **290 F** TTC

Imprimante Jet d'encre

Qualité Laser 300 dpi
Indispensable pour traitement de texte evolué ou mise en page.
5990 F TTC

520 STE monté en 1 méga

3490 F TTC

Pack Mégapage

Traitement de texte
+
logiciel de mise en page

490 F TTC

Scanner **1990 F** TTC

Un cadeau à tout visiteur muni de cette annonce.

Ces prix sont valables jusqu'au 25 Janvier 1991 et annulent les précédents.

Operations dans la limite des stocks disponibles

Certains articles et certains prix peuvent être différents en Belgique !

Le TT peut ne pas être disponible dans certaines boutiques. Renseignez-vous !

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

10 magasins en France et en Belgique

A Paris:
8, rue de Valenciennes 75010 Paris
40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

En Province:

BORDEAUX	3, cours Alsace et Lorraine	56.44.47.70
DAX	56, Avenue Victor Hugo	58.74.18.63
LYON	11, cours Aristide Briand 69300 Caluire	72.27.14.74
MONTPELLIER	7 rue Raoux	67.58.39.20
NANTES	6, rue Mazagran	40 69 15 92
PERPIGNAN	8, avenue de Grande Bretagne	68 34 24 40
TOURS	81, rue Michelet	47.05.78.50

En Belgique:

BRUXELLES	1, rue Dons 1050 Bruxelles	02 / 648 9074
DINANT	21 place communale 5198 ANHEE	082 / 611451

mercialiser, durant l'année 1991, une nouvelle version du portable: le Stacy STE. Intégrant les innovations techniques des STE dont le processeur sonore PCM stéréo, ce portable aurait une autonomie variant de 5 à 35 heures suivant le modèle et l'utilisation que vous en avez. Il serait également plus léger que son prédécesseur. L'expérience du Stacy et de ses retards de commercialisation nous ont appris à être prudent, et le Stacy STE pourrait ne pas apparaître avant plusieurs mois.

FRANCE

Une avalanche de jeux Lynx

Pas moins de huit nouveaux jeux sont attendus avant Noël pour le Lynx: *Rampage* (le seul jeu où vous incarnez le «Mal» avec comme seule ambition de raser la ville à coups-de-poing, 4 joueurs via Comlynx), *Xenophobe* (d'après l'arcade, on peut jouer à deux), *RoboSquash* (un squash futuriste et violent), *Rygar* et *Paper Boy* (deux adaptations d'arcade très attendues), *Road Blaster*, *Miss Pac Man* et *Zarlor Mercenary* (voir la rubrique Lynx de ce numéro). Le catalogue Lynx comprend donc maintenant quinze titres. De quoi remplir la hotte du père Noël.

La 7800 est là!

La console 7800 d'**Atari** est enfin disponible en France. Son catalogue de jeux, très étendu, a de quoi satisfaire tous les mordus. On y trouve tous les grands hits des salles d'arcade (*Asteroïds*, *Space Invaders*, *Miss Pac Man*, *Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Pole Position*, *Commando*, *Xenophobe*), ainsi que ceux de la micro (*Karateka*, *Choplifter*, *Impossible Mission*, etc.). Grande sœur de la célèbre 2600, la 7800 en accepte toutes les cartouches.

Vendue 690 F, la 7800 est accessible à tous les portefeuilles et à tous les âges!

Gescheck 2

Gescheck est une gestion de compte bancaire commercialisée jusqu'ici de façon confidentielle. L'auteur, ayant décidé de prendre en main le devenir de son logiciel, a créé sa propre société, **SARL Capelier**, pour diffuser la toute nouvelle version (2.02). Gescheck offre notamment des représentations graphiques en 3D, assez spectaculaires. Son prix attractif, 190 F TTC, en fait une gestion bancaire de qualité adaptée à toutes les bourses.

Calamus et Compugraphic

La très attendue interface *Calamus*, pour les Compugraphics (filiale d'**Agfa**) est disponible en France. Elle est distribuée par **ALM**. Cette nouvelle ne manque pas d'intérêt, lorsqu'on sait que ces flasheuses sont plus économiques que leurs concurrentes Linotronic.

Alternative aux bee cards!

Le principal frein aux développements d'applications commerciales pour le Portfolio, réside dans le prix très élevé des bee cards. La société française **Medicalsport** annonce la disponibilité, dès le mois de décembre, de cartes mémoire de grande capacité. Celles-ci sont plus volumineuses (longueur:80 mm, largeur:40 mm, épaisseur 16 mm), mais se fondent néanmoins parfaitement avec le design du Portfolio. Elle se connecte sur le port gauche comme n'importe quelle bee card. La sauvegarde des données est assurée par un accumulateur interne, rechargeable par le Portfolio. Il n'y a donc plus de piles à changer, ce qui évite les surprises désagréables lorsqu'au bout d'un an la pile de votre bee card meurt sans crier gare. Quand la carte mémoire n'est plus reliée au Portfolio, elle conserve les données durant 6 mois. Les cartes mémoire s'utilisent comme des bee cards: elles doivent être préalablement formatées et possèdent un interrupteur autorisant ou interdisant l'écriture. Elles existent en plusieurs modèles: 128Ko (690 F), 256 Ko (1 185 F), 512 Ko (1 990 F) et 1 Mo (3 200 F). Les prix et capacités sont à comparer avec ceux des bee cards: 590 F pour 32 Ko, 990 F pour 64 Ko, 1 490 F pour 128 Ko! Tous les prix s'entendent TTC. Elles existent également en EPROM effaçables aux ultraviolets. Pour plus de renseignements:

Société **Medicalsport**, BP72, 13 632 Arles.

Tél: 16.90.93.06.61

Sur le côté gauche du Portfolio, la carte mémoire Medicalsport

Initiations à la MAO

Les Films du Genièvre organisent du 18 au 22 février 1991 à Cahors (Lot) des stages de formation à la Musique Assistée par Ordinateur. Il y aura un ordinateur pour 2 stagiaires, avec des claviers D5 Roland, des échantillonneurs Akaï, Ensonic, etc. Vous pouvez même amener votre matériel. Les stages sont assurés par des professionnels (A. Lapeyre et C. Laborde). L'hébergement ainsi que les repas sont possibles sur place. Si vous êtes intéressés contactez Mr. Gérard Perrier au tel: 16.65.37.00.71.

Du nouveau chez Micro C

Micro C annonce deux nouveautés pour ST/STE. *Budget Familial version 2.0* est un logiciel qui porte bien son nom.

Le Chateau du Monstre est un nouveau logiciel éducatif destiné aux enfants de 9 à 13 ans. Il se présente sous la forme d'un jeu d'aventure dans lequel vous avancez en répondant à des problèmes de français, de géographie, d'histoire, etc.

The Ultimate Ripper

EuroSoft sort une cartouche qui rappelle un peu la Multiface, aujourd'hui disparue. Cette cartouche permet d'interrompre n'importe quel programme en appuyant sur un interrupteur. Vous pouvez alors sauver l'image au format Degas, éditer la mémoire, la désassembler, la sauver sous forme de datas ou de fichier source assembleur, rechercher automatiquement des séquences musicales de type soundtrackers ou Music Studio, etc. Un extraordinaire outil pour tous les crackers, pirates, bidouilleurs et autres amateurs d'assembleur 68000.

Bravo Microïds

Une société française s'est enfin décidée à sortir un jeu exploitant véritablement les capacités étendues des STE. Les sons DMA et le scrolling hardware de *Sliders* fonctionnent en 50 images par seconde sur STE contre 10 images secondes pour les versions ST! Une superbe démonstration de programmation et un louable effort!

Qu'attendent les autres éditeurs pour suivre cet exemple?

La rédaction

AMIE LE PRO.

SPECIAL NOËL
GARANTIE EXCEPTIONNELLE 3 ANS*

*Sur ordinateurs AMIGA et ATARI, sauf lecteur de disquette garanti 1 an.
*Offre valable jusqu'au 15 janvier 1991.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES
DIMANCHE 23 et 30 DECEMBRE
10 h à 12 h - 13 h à 19 h

ATARI 520 STE

+ moniteur couleur SC 1435
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette

SANS MONITEUR : 2.990 F

5190 F

SUPER PROMO ATARI 520 STE

+ moniteur couleur SC 1435
+ extension mémoire 512 Ko

SANS MONITEUR : 3.390 F

5490 F

ATARI 1040 STE

+ moniteur couleur
+ 10 logiciels de jeux
+ super manette

SANS MONITEUR : 3.890 F

5990 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

ACCESSOIRES

MOUSE MASTER	270 F
SOURIS CONTRIVER	290 F
SOURIS NAKSHA	350 F
TRACK BALL	390 F
COMMUTATEUR MONITEUR	200 F
COMMUTATEUR LECTEUR	300 F

AUDIO VIDEO

SCANNER PRINT TECHNIC	4.990 F
SCANNER A MAIN (400 dpi)	1.990 F
ST REPLAY 4	670 F
ST REPLAY PRO	1.300 F
VIDI ST + ZZ DIXIMAGE	2.300 F

DISQUETTES 3" 1/2

DF DD CERTIFIEES 100%
4 F l'unité

DIVERS

CABLE PERITEL	150 F
CABLE MINITEL	100 F
CABLE MIDI	100 F
RALLONGE JOYSTICK	60 F

UNIQUE EN FRANCE
LA SOLDERIE MICRO !
500 TITRES DE JEUX À 50 F
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*

ATARI

BAD COMPANY
MENACE
COSMIC PIRATE
GRAVITY
TERROR PODS
AFTER BURNER
STRYX
PASSING SHOT
TAU CETI
CAPITAIN BLOOD
ACTION SERVICE
GRAND SLAM
MONSTER
PACMANIA
TNT
MACADAM BUMPER
WANTED
TRAUMA
HOSTAGES
SPEED BALL
DRAGON SPIRIT
CUSTODIAN
NETHERWORLD
FERNANDEZ MUST DIE
ECO
POWER PLAY
CHICAGO 30
PINK PANTHER
TOM&JERRY
QUARTZ
SUPER BREAKOUT
FINAL LEGACY
RODEO GAMES
LAST DUEL
ROY OF THE ROVERS
PHOENIX
VINDICATOR
HELL RAISER
LEGEND
EYE OF HORUS
BAD COMPAGNY
ARCHIPELAGOS
FUSION
TRACKSUIT MANAGER
EMPIRE STRICKES BACK
ENOME RANGER
BERMUDA PROJECT
ESPIONNAGE
DOMINATOR
WICKED
3D GALAX

*Offre valable jusqu'au 31 décembre 90 dans la limite des stocks disponibles.
* En cas d'indisponibilité de l'un des 5 titres choisis, indiquez nous 2 titres supplémentaires de votre choix.

LECTEURS EXTERNES

3"1/2	650 F
5"1/4	990 F
3"1/2 HD 1,44 Mo	1.290 F

DISQUES DURS

MEGAFILE 30	3.990 F
MEGAFILE 44	8.000 F
MEGAFILE 60	6.990 F

MONITEURS

MONO SM 124	1.200 F
COULEUR SC 1435	2.490 F
MULTISYNCHRO	4.990 F

EXTENSIONS MEMOIRES

Pour 520 ST	
à 1 Mo	490 F
à 2 Mo	1.490 F
à 4 Mo	2.890 F
Pour 520 STF	
à 1 Mo	690 F

EMULATEURS

SPECTRE GCR (MAC)	3.790 F
SUPER CHARGEUR (XT)	2.890 F

DIVERS

HORLOGE EXTERNE	390 F
CARTOUCHE AMOVIBLE	990 F
QUADRUPLEUR JOYSTICK	90 F

LES "PLUS" d'AMIE

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

** Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TEL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D' ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AM 12.90 - RC 86 B 2526

DERNIERE MINUTE

Arrivés quelques jours avant le bouclage du magazine, ces logiciels, qui ne sont que des pré-versions, seront disponibles dans les semaines à venir.

Lattice C 5

Human Technologies importe enfin en France le *Lattice C 5* de **Hisoft**, l'un des plus puissants systèmes de développement pour ST et TT. Le *Lattice C* est le langage C le plus complet du marché. Il comprend un nombre d'outils et de librairies très impressionnant. Le superbe packaging se compose de trois manuels (en anglais) de plus de 300 pages chacun et de sept disquettes double face! Un pack qui impressionne autant par la quantité que par la qualité exemplaire des manuels.

Le *Lattice C 5* suit à la lettre la nouvelle norme ANSI pour le C. Il se présente sous la forme d'un shell sous GEM très convivial, intégrant l'éditeur et la phase 1 du compilateur, afin d'offrir au programmeur le cycle Edition-Compilation-Edition le plus court possible. Le compilateur opère en deux phases. Dans la première phase (pré-compilation), il génère un code intermédiaire. Dans la seconde, il produit un fichier objets de grande qualité adapté au processeur choisi (68000, 68010, 68020 ou 68030). Signalons que contrairement aux précédentes versions, il est possible de définir si on veut travailler avec des entiers sur 16 ou 32 bits.

Le Linker accepte des fichiers objets au format DRI, GST, ou Hisoft/Lattice.

Pour la première fois sur ST, un langage de programmation est fourni avec un véritable optimiseur de code. Ce dernier intervient entre les deux phases du compilateur.

Un macro-assembleur est également fourni. Plus orienté vers la création de routines appelables depuis le C, que vers la création de longs programmes en assembleur. Il n'en demeure pas moins complet.

Pour vous aidez à débugger vos programmes, **Hisoft** a conçu une version améliorée de son débugger *Monst2*. Sans être un véritable débugger niveau source, *Monst2C* permet toutefois d'afficher simultanément la ligne source en C et son généré assembleur.

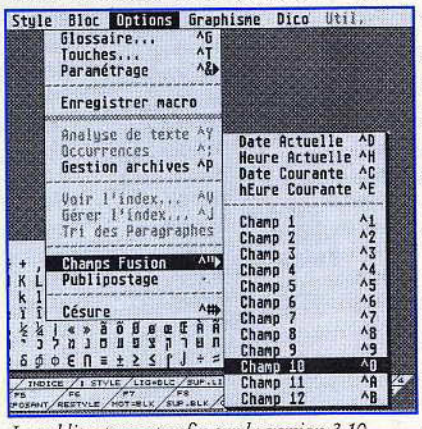
Enfin, divers utilitaires comme un Ram disque résistant au reset et un éditeur de ressource (*Wercs*) viennent compléter cet ensemble déjà fort complet.

L'arrivée du *Lattice C 5* est un évènement sur lequel nous reviendrons plus longuement dans un de nos prochains numéros.

Lattice C de **Hisoft**
Edité par **Epigraf**
Prix: 2 150 F

Le Rédacteur 3.10

Epigraf sortira mi-décembre une nouvelle version, considérablement enrichie, d'un des plus puissants traitements de textes sur ST. La principale innovation de la version 3.10 du *Rédacteur III* réside dans l'apparition d'un puissant module de publipostage (mailing). Ce module se traduit par l'apparition de nouvelles fonctions dans le menu Options et par l'apparition d'un nouveau programme utilitaire (qui vient s'intégrer dans le menu Util). Celui-ci est un véritable gestionnaire de fichiers. Il est complètement interfacé avec le *Rédacteur III* et vos textes. Grâce à lui, le publipostage devient facile et surtout intégré en un seul système d'édition/gestion de données. Fini les problèmes d'exportation/importation entre traitement de texte et base de données. Signalons que le publipostage pourra fonctionner sur critère et qu'il sera même possible d'intégrer dans vos textes un champ sur critère (le champ n'apparaîtra sur le document que s'il vérifie la condition de type IF..ELSE.. que vous aurez définie). Si le module de mailing est la principale nouveauté de cette version 3.10, elle n'est pas la seule. Tout d'abord les quelques bugs encore présents dans la précédente version ont été pour la plupart corrigés. Ensuite, l'option paramétrage est devenue un module externe afin d'économiser la mémoire et permettre aux utilisateurs de 1040 STE de travailler plus tranquillement. Le programme d'impression a également évolué: affichage du numéro de page et



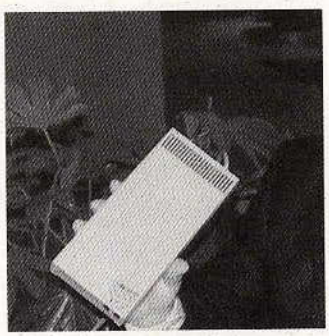
Le publipostage est enfin sur la version 3.10.

du numéro de copie, impression ou non de la première entête et du dernier bas de page, impression des pages paires ou impaires, nouvelle option permettant d'avoir des paragraphes de même largeur pour différentes polices. L'éditeur de dictionnaire intègre une nouvelle option qui enthousiasmera les amateurs de mots croisés. Il suffit d'entrer "P____B____" pour que le programme retrouve instantanément tous les mots de six lettres commençant par P et dont la quatrième lettre est un B! De nombreuses autres améliorations ont été amenées à la gestion des images, des notes, des tableaux, etc.

Le Rédacteur 3.10
Edité par **Epigraf**
1.090 F TTC (500 F contre votre Rédacteur 1 100 F la mise à jour de la V3.03 à la V3.10)

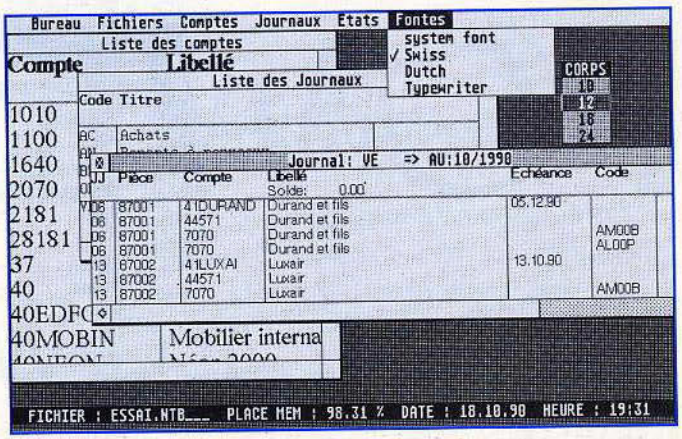
Slimline 900E/40

Power Computing s'installe en France et entame une guerre des disques durs. Tony Ianiri (cf News d'**Atari Magazine** n°17) a repris à son compte la doctrine d'**Atari**: «Power without the price». La gamme Slimline se compose de disques durs de 20 Mo, 40 Mo et 110 Mo, tous d'apparence identique: leur taille ne dépasse pas celle d'un lecteur de disquette (longueur 23 cm, largeur 10 cm, hauteur 3 cm). Nous avons pu tester la version 40 Mo. La mécanique interne est signée **Conner** (bonne qualité, disque très silencieux). La carte interface est la MicroSCSI de ICD. Le driver fourni est celui d'**ICD**, c'est-à-dire probablement les meilleurs du marché. Il est entièrement compatible avec le driver AHDI3 d'**Atari**, ce qui permet d'ajouter un S900E à une configuration déjà équipée de Megafile Atari sans avoir à reformater ces derniers.
Les disques sont fournis sans alimentation. Vous avez alors le choix entre deux possibilités: soit vous achetez l'alimentation externe en option, soit vous utilisez les câbles fournis qui permettent de connecter directement le disque dur à l'alimentation de votre STE. Cette deuxième solution est certes économique mais reste toutefois peu recommandable. En effet, il est nécessaire d'ouvrir l'ordinateur, ce qui engendre la perte irrémédiable de la garantie, et la présence du disque risque de fatiguer anormalement l'alimentation de votre STE. De plus, pour sortir le câble (l'installation ne nécessite aucune soudure et peut-être effectuée par un néophyte sans aucun problème) reliant le S900E à l'alimentation, il vous faudra soit pratiquer une grosse ouverture dans la coque du STE, soit faire sortir le câble par l'ouverture du port car-



touche (ce qui empêche alors d'y connecter une cartouche).
On regrettera toutefois que le S900E ne soit pas équiper d'une sortie DMA (il doit obligatoirement être mis en fin de chaîne) et qu'il ne soit pas possible, par la même occasion, de modifier son numéro «identificateur DMA» fixé d'origine à 1. Mis à part ces deux défauts, la série Slimline 900E constitue une excellente gamme dont le rapport qualité/prix demeure très séduisant.

Slimline S900E/40
Edité par **Power Computing France**
4 120 F sans alimentation
4 410 F avec alimentation.



COMPTA 90

Lors de notre numéro 17 («Dossier gestion pro»), nous vous avons annoncé un nouveau progiciel de comptabilité en gestation au sein de l'équipe de développement des éditions **Aroba ce**. Sa sortie officielle est prévue pour les fêtes de fin d'année. En attendant, nous vous proposons un petit aperçu de *Compta 90*. Conçu en tant que complément logique du progiciel de gestion commerciale *Gestocks 90*, *Compta 90* a été pensé avant tout comme un outil de comptabilité au quotidien. L'environnement de travail reprend l'interface de *Gestocks 90*, mais aussi celle de l'éditeur de codes barres *Gestbarre*. Entièrement sous Gem, *Compta 90* offre un choix considérable de boîtes de dialogue, de fontes, de raccourcis claviers et d'astuces ingénieuses en tout genre. Inspiré en majeure partie de *Maestria*, un progiciel de comptabilité sur **Mac**, toute la richesse de *Compta 90* est basée sur son ergonomie fonctionnelle et sur les résultats analytiques qu'il procure. C'est avant tout un programme de comptabilité respectant les normes du Plan Comptable Général de 1982. Tout le monde connaît le principe des poupées russes: «tout est dans tout». L'organisation des données de *Compta 90* reprend ce principe de base. Une pièce comptable c'est un ensemble d'écritures représentant les flux caractéristiques de la vie d'une entreprise. Chaque écriture est liée à un compte de bilan ou de résultat, chaque pièce est attachée à un journal et peut se voir affecté d'un code analytique. De cette organisation commune à l'ensemble des programmes de comptabilité, *Compta 90* en exploite toutes les données. Ainsi, il est possible d'obtenir des ruptures analytiques, c'est-à-dire des regroupements de pièces par code d'analyse, et ce selon des combinaisons multiples. Le lettrage des écritures n'est pas oublié afin de faciliter les recherches de soldes. Un échéancier permet de gérer au mieux ses finances. Tous les résultats comptables peuvent être édités: balance (complète, générale, analytique, âgée) et grand livre (complet, général, analytique). On notera cependant l'absence des documents de fin d'exercice (bilan, compte de résultat), ainsi que des résultats d'analyse financiers que sont les soldes intermédiaires de gestion (chiffre d'affaire, excédent brut d'exploitation, résultat net, etc.). Ces derniers pourraient être directement obtenus avec le tableur *Kspread 4*. Nous ne manquerons pas d'effectuer dès que possible un banc d'essai complet de *Compta 90*.

Compta 90
Edité par **Arobace**
Prix non communiqué

La rédaction

POWER COM

POWER FULL and

Lecteurs de disquettes

- 720 Ko formattés
- Silencieux, fiable et abordable
- Livré avec une disquette utilitaire
- Garantie 12 mois

PC720

alimentation intégrée; pourquoi emcombrer votre bureau avec une alimentation séparée, la nôtre est intégrée

649,00 Frs

PC720E

Idéal pour ceux dont le budget est limité; alimenté par le port joystick du ST. Testé et contrôlé

549,00 Frs

Double lecteur $5^{1/4}/3^{1/2}$

Le champion des lecteurs de disquettes combinés comprenant un lecteur $3^{1/2}$ et un $5^{1/4}$. Un câble spécial permet d'utiliser les deux lecteurs **ET** votre lecteur interne. Le lecteur $5^{1/4}$ est commutable 40 ou 80 pistes. Idéal pour utilisation avec émulateurs PC.

1990,00 Frs

Lecteur 5 pouces$^{1/4}$

Lecteur de disquettes $5^{1/4}$ commutable 40 ou 80 pistes. Idéal pour utilisation avec émulateurs PC ou comme solution alternative de sauvegarde utilisant des supports $5^{1/4}$, beaucoup plus économiques

990,00 Frs

Lecteur interne

Lecteur interne double face 3 pouces $^{1/2}$

540,00 Frs

Blitz Turbo

Blitz est la solution parfaite de backup qui copiera la plupart des disquettes ST en beaucoup moins de temps que le bureau GEM ou d'autres copieurs. En outrepassant le contrôleur du lecteur, Blitz copie une disquette simple face du lecteur interne vers un lecteur externe en 23 secondes, ou 41 secondes pour une disquette double face.

250,00 Frs

N.B.: les copies de sauvegarde sont réservées au seul usage du copiste.

PSU : ..... **499 Frs**

Série 900

40 Mo	**3500 Frs**
60 Mo	**5090 Frs**
84 Mo	**6290 Frs**
100 Mo	**7090 Frs**
200 Mo	**10850 Frs**

Scanners et Mémoires

Scanner à main Kempston	**2290,00 Frs**
Scanner Golden Image	**1990,00 Frs**
Souris contriver Atari, Amiga, Apple, PC	**220,00 Frs**
Joystick	**310,00 Frs**
Souris Haute résolution + tapis	**370,00 Frs**
SIM 1 Mo	**410,00 Frs**
Extension STF 2 et 4 Mo sans soudure	**NC**

PUTING

POWER FUN

Un disque dur de la taille d'un lecteur de disquettes

Power Computing, leader dans le domaine des périphériques pour l'informatique personnelle, est fier de présenter sa nouvelle série "Slimline". Notre nouveau disque dur ne mesure que 23 cm de long, 10 de large, et seulement 3 de haut! Ce disque est équipé d'une mécanique silencieuse, et de têtes à parcage automatique. Il peut être alimenté par l'ordinateur (ce qui nécessite de l'ouvrir), ou par un bloc externe.
Il est livré avec les utilitaires ICD, reconnus comme ce qui se fait de mieux aujourd'hui pour le ST
Disponible en 20 Mo, 40 Mo et 110 Mo.
Compte tenu de l'avance technologique de nos disques, leurs prix sont plus bas que ceux de la plupart des disques "dinosaures" du marché.

Disques durs Série Slimline 900 E

20 Mo	**3100,00 Frs**
40 Mo	**4120,00 Frs**
110 Mo	**6190,00 Frs**
Alimentation externe	**290,00 Frs**

Fabriquez votre disque dur

Ces interfaces ICD de haute qualité sont idéales pour entamer la fabrication de votre disque dur. Elles sont compatibles avec la plupart des disques SCSI du marché et sont livrées avec les utilitaires nécessaires et une notice détaillée.

Micro SCSI pour drive interne	**750,00 Frs**
AD-SCSI avec port E/S	**950,00 Frs**
AD-SCSI avec horloge sauvegardée par pile	**1030,00 Frs**

Power Computing Direct

Power Computing Direct est la division ventes directes de Power Computing. Avec des prix compétitifs, des stocks importants et un service technique compétent, notre service ventes vous renseignera sur les dernières nouveautés en matière de logiciels et périphériques.
Pour commander, il vous suffit de remplir le bon ci-dessous et de l'expédier, accompagné de votre règlement à

Power Computing France
63, rue Victor Hugo
94701 Maisons Alfort Cedex
Hot Line Atari (15h-18h): (1) 43 78 94 34
Fax: (1) 43 78 70 48

Nom: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
.....
Code Postal: .....
Ville: .....
Système: .....
Je commande:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
Ci-joint un chèque de .....Frs
à l'ordre de **Power Computing France**.
Signature:

BUROTEXT
L'intégré pour le secrétariat

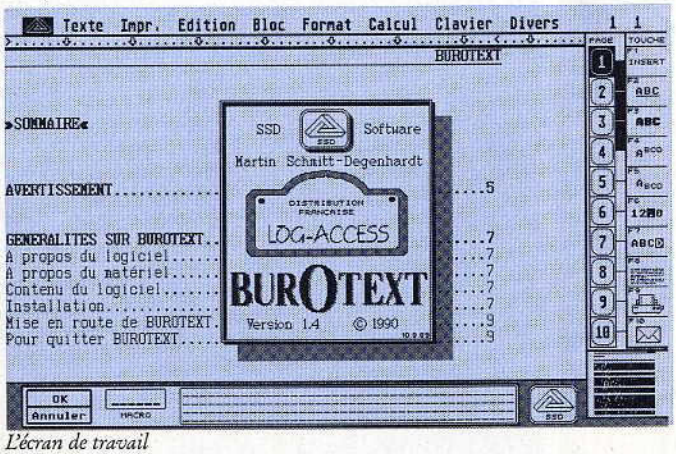
Les traitements de textes deviennent avec le temps des monstres mal adaptés au secrétariat. Pour que nos secrétaires ne délaissent pas leur micro au profit d'une bonne vieille machine à écrire, Log Access a conçu Burotext ST.

Le travail de secrétariat ne se limite plus à la seule saisie de texte. La secrétaire des années 90 est devenue un personnage central. Véritable milicienne, elle organise, suggère et entreprend une grande partie du travail des «chefs». Ces égéries sont cependant souvent oubliées lorsqu'il s'agit de les doter d'un outil adapté à leur fonction. En effet, le traitement de texte, véritable fleuron de la bureautique, ne peut seul faire face aux nombreuses exigences de nos capitaines en jupon. Pire, ce dernier constitue souvent un instrument lourd à manipuler et devant ces dinosaures technologiques, la machine à écrire constitue un remède plus efficace. Le pragmatisme germanique apporte une nouvelle fois la solution, avec *Burotext*, un ensemble de modules adapté au secrétariat d'aujourd'hui.

Un certain nombre d'outils

Constitué d'un traitement de texte (incluant une gestion de formulaires, des possibilités de calcul et de facturation), d' accessoires (calculette, répertoire composeur téléphonique, agenda), et d'une assistance télématique, *Burotext* offre un ensemble d'outils dédié au travail de bureau.

Il fonctionne sur toute la gamme Atari ST/STE dotée d'un méga de mémoire et d'un écran monochrome. Le minitel et son cordon de liaison sont nécessaires pour bénéficier de l'assistance télématique et de la composition automatique de numéros. L'ensemble fonctionne sur disquette, cependant l'utilisation d'un disque dur est préférable. Bien évidemment, *Burotext* fonctionne sans trop de difficultées avec toutes les imprimantes du marché, avec une préférence pour les imprimantes 24 aiguilles.



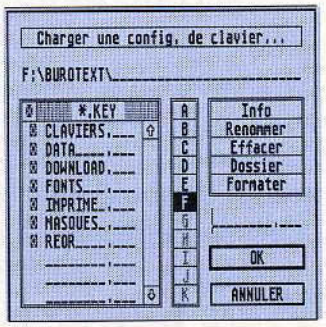
L'écran de travail

Double clic

L'installation sur disque dur ne pose aucune difficulté. Il faut juste prendre soin de copier sur la partition de démarrage les accessoires. L'opération terminée et après un reboot du système, on découvre enfin le partenaire idéal de toutes les assistantes. Quatre accessoires et un traitement de texte composent la panoplie de choc. Un double clic sur l'icône Burotext permet d'accéder directement au module traitement de texte.

Le traitement de texte

Si vous êtes un récent acquéreur d'un ST, reportez-vous au dossier d'**Atari Magazine** n°9 de février 1990. Dans celui-ci, nous soulignons l'importance du choix du logiciel en fonction de chaque utilisation. La secrétaire n'étant en aucun cas amenée à rédiger des documents de plus de dix pages, pourquoi utiliser des usines à textes?. C'est dans cette optique que *Burotext* a été conçu. Si le document à éditer est plus long que la moyenne, rien n'empêche de diviser vos textes en plusieurs parties. Le manuel a été intégralement traduit par section à l'aide de cet éditeur de texte, démontre qu'en la matière il n'y a pas de limite pour simplifier les choses.



Le selecteur de fichiers amélioré

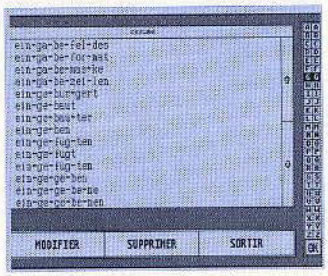
Si vous utilisez un grand écran, ce dernier ne sera pas pleinement exploité. La présentation du logiciel est de qualité. A droite de la fenêtre de saisie, des boutons permettent d'accéder aux dix pages de texte. Les touches de fonction sont représentées graphiquement et chaque page est visualisée en réduction. En bas, une boîte de dialogue permet d'accéder aux macros commandes. Le sélecteur d'objet a été entièrement redéfini. On y trouve des fonctions de gestion de fichier (information, renommer, effacer, créer un dossier et formater une disquette). Toutes les fonctions disposent d'un raccourci clavier. Les concepteurs de *Burotext* accordent de l'importance à l'ergonomie.

Fonctions de base

Burotext possède toutes les fonctions de base indispensables, la simplicité restant le maître mot du logiciel. Tabulations, drapeau gauche, centrage, justification sont au rendez-vous. Plusieurs polices écrans peuvent être utilisées mais pas affichées simultanément. Des attributs peuvent agrémenter vos textes: souligné, gras, exposant, et indicé. L'italique en revanche a été oublié. La saisie de vos textes peut s'effectuer de droite à gauche. Les fonctions de bloc sont complètes et permettent toutes les manipulations: déplacer, copier, supprimer et effacer. La sélection des blocs peut se réaliser à l'aide de la souris et de la touche «Shift», ce qui facilite considérablement ce type d'opération. Une fonction de recherche et de remplacement assez rudimentaire, permet de simplifier les recherches et modifications des mots. Le chargement et la sauvegarde des textes s'effectuent soit au format de *Burotext*, soit en ASCII.

Fonctions à la page

Comme tous les traitements de textes récents, *Burotext* propose des fonctions de mise en page élémentaires: possibilité de créer plusieurs colonnes, tracés de cadres et de tableaux. Enfin, dernier élément indispensable pour un bon traitement de texte, la gestion des césures. Dans la version testée, nous n'avons eu qu'un dictionnaire des césures en allemand. Nous espérons que dès la sortie de Burotext le dictionnaire français sera en place. Rappelons que «Césurer» c'est couper un mot à un endroit correct selon des règles particulières à chaque langue, afin que la mise en page soit la plus présentable possible, notamment dans le cadre du multi-colonage qui est offert ici.



Le dictionnaire des césures

Personnalisation du logiciel

Burotext peut gérer jusqu'à 4 configurations de clavier. L'intérêt? Offrir aux adeptes des langues étrangères la possibilité de saisir facilement des signes particuliers. Lorsque l'on sait, les difficultés qu'on peut avoir pour rédiger un texte en allemand, simplement en raison de l'absence du « » (doublement de la lettre «S») sur le clavier français, on ne peut qu'apprécier cette caractéristique. De plus, chaque touche peut être redéfinie et affectée selon les goûts et les besoins de chacun. La personnalisation de *Burotext* ne s'arrête pas là puisqu'il est permis de tenir compte des spécificités de votre imprimante.

Impressions

L'impression n'utilise pas le GDOS. Seules les qualités de votre imprimante sont sollicitées. Dans le cas de l'imprimante laser Atari, aucun problème. Si vous disposez d'une imprimante matricielle 9 aiguilles, il faudra utiliser le mode compatible IBM. L'impression des cadres est réalisée grâce aux caractères semi-graphiques, issus de MS/DOS. En revanche, si vous avez une 24 aiguilles qui supporte le téléchargement de fontes, c'est le paradis. La qualité de vos textes est en relation avec la définition offerte par votre imprimante, et de plus vous n'êtes plus limité par la (ou les) fonte(s) système(s) proposée(s).

LOG-ACCESS.../...LOG-ACCESS

En vente à la FNAC

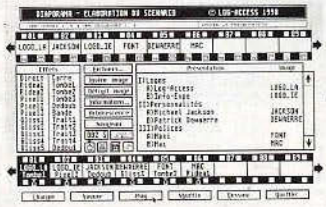
44, rue du Temple
75004 PARIS
Tél : 42.77.74.56
Fax : 42.77.76.55

DIAPORAMA

Le premier logiciel de présentation assistée par ordinateur sur ST

▲ 3 logiciels totalement interfacés sur une même disquette :

DESSIN : Toutes les fonctions d'un grand logiciel de dessin disponibles en toute simplicité.



TABLEUR / GRAPHEUR : Construisez en un instant vos histogrammes, camemberts, courbes.., 2D, 3D et insérez-les dans vos dessins.

SCENARIO : Gérez vos idées, organisez vos images, choisissez vos effets de passage écran.

Et présentez votre diaporama..

Prix : 490 F TTC

BUROTEXT

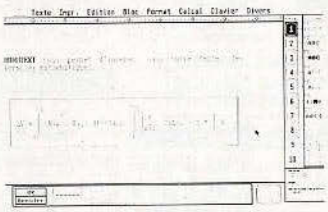
Le plus complet des logiciels pour vous assister chez vous et au bureau !

(Sur tous les ATARI ST-STE monochromes à partir de 1 méga de RAM)

▲ Un traitement de textes très performant
▲ Un module permettant de créer vos propres formulaires
▲ De multiples possibilités de calculs, facturations, formules mathématiques

Mais en plus :

▲ Une calculatrice
▲ Un répertoire téléphonique capable de composer automatiquement les numéros de téléphone et d'imprimer des étiquettes d'adresse.



▲ Un agenda qui pourra vous avertir de vos rendez-vous, appels téléphoniques ou toute autre tâche...

BUROTEXT est un nouveau concept logiciel :

Votre aide de bureau !!!

Prix : 790 F TTC

GESTCOMPTES - GESTBORD

Un programme de gestion de comptes bancaires réellement convivial !

Sa convivialité en a fait un grand logiciel très apprécié de plus de 2000 utilisateurs.

▲ Un suivi optimisé de vos comptes
▲ Une analyse de vos recettes et dépenses
▲ Une analyse graphique très utile avec :

- comparaison des recettes et dépenses par affectation
- comparaison recettes dépenses par mois
- évolution du solde sur une année

▲ Une impression de toutes les écritures, du solde et des graphiques.
▲ Un filtre très puissant

▲ Le logiciel GESTBORD permet d'éditer tous vos bordereaux de remise de chèques et est totalement interfacé avec GESTCOMPTES. Il offert gracieusement et est inclu dans le package. **Prix :290 F TTC**

Tous nos softs incluent un logiciel d'assistance télématique

BON DE COMMANDE à retourner à LOG-ACCESS 44, rue du TEMPLE 75004 PARIS

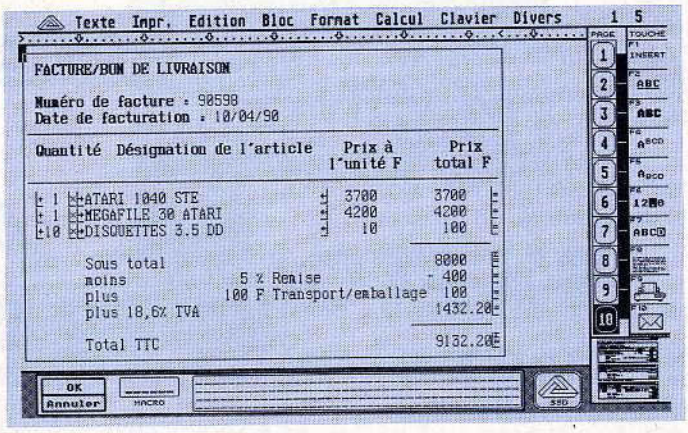
	Cochez la case correspondante
NOM :	
Prénom :	BUROTEXT ☐ GESTCOMPTES ☐
Adresse :	DIAPORAMA ☐
Signature :	MONTANT ..... F frais de port 25 F
Joindre un chèque à votre commande	TOTAL TTC ..... F

Fonctions avancées

Comme nous vous l'avons annoncé en introduction, *Burotext* n'est pas seulement un traitement de texte, mais aussi un outil de bureau capable de rendre de nombreux services.

La gestion des formulaires
Burotext permet de créer rapidement et simplement des formulaires, c'est-à-dire des modèles permettant de reproduire des documents de toute nature (document administratif, etc.). La gestion des formulaires s'effectue un peu à la manière d'un gestionnaire de données. Vous sélectionnez un bloc de texte afin de déterminer l'espace alloué à votre formulaire. Ce dernier fait office de masque de saisie, dans lequel vous déterminez la taille, le nom et le départ des champs à utiliser. En situation, après validation de la première donnée, votre curseur de texte se positionne automatiquement au niveau du champ suivant à saisir. C'est très pratique d'autant que cette possibilité se combine avec celles présentées ci-après.

Les fonctions mathématiques
Burotext est aussi un traitement de chiffres. Il connaît les additions, les soustractions, les multiplications, les divisions et les pourcentages. La mise en œuvre est aisée. Il faut inscrire le calcul à effectuer et lancer l'opération par la fonction correspondante. Bien entendu rien ne vous empêche d'intercaler les lettres entre les chiffres et les opérateurs. Ainsi 35 bananes + 2 bananes = 37 bananes! Vous pouvez aussi additionner et soustraire des colonnes de chiffres, réaliser des formulaires de calcul. *Burotext* permet ainsi de créer des modèles de facture. Il dispose à cet effet d'une panoplie de fonctions facilitant la mise en place des calculs. Cette possibilité sera tout particulièrement appréciée par les entreprises qui doivent effectuer des factures sans pour autant utiliser un système de gestion. Le paramétrage de la fonction de calcul permet notamment de définir le nombre de décimales et le type de point décimal.



Les calculs numériques sont permis dans les images

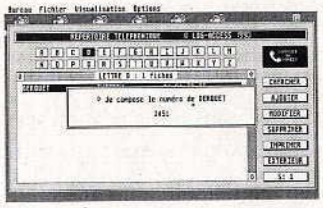
Les macros commandes
Les macros commandes permettent d'automatiser toutes les tâches nécessitant une répétition ponctuelle, par exemple la formule de politesse en fin de lettre. L'accès aux macros s'effectue par la touche «Esc». Vous nommez votre commande, inscrivez votre texte, appuyez sur le bouton «OK» et le tour est joué. Pour inscrire votre phrase finale, vous n'aurez qu'à appuyer sur «Esc», afficher le nom de votre macro commande, appuyer sur «Return», et la formule viendra s'inscrire automatiquement à l'endroit de votre curseur de texte. Le logiciel offre la possibilité d'utiliser jusqu'à 32 000 macros de 160 signes maximum chacune. De plus, elles peuvent s'enchaîner les unes aux autres, et offrir ainsi des possibilités considérables. En tout cas, l'utilisation des macros trouvera, en entreprise, une utilité encore plus grande lors de la traditionnelle mise au point des factures. Ainsi, la référence des produits servira à abréger leur désignation.

Le mailing
La fonction mailing intégrée permet d'exploiter un fichier d'adresses créé à partir d'un gestionnaire de données comme Superbase 2. La mise en œuvre de cette fonction est commune à d'autres traitements de textes. Il faut en premier lieu concevoir une lettre type spécifiant l'endroit des champs à intégrer puis lancer l'impression.

Les accessoires

L'agenda
L'agenda possède trois modes de visualisation (jour, semaine, mois), 8 rubriques définissables, un système de filtre puissant, des alarmes et une horloge affichable. Bref, c'est le calepin idéal pour organiser correctement son emploi du temps. Il est entièrement transparent si vous utilisez d'autres programmes que *Burotext*, ce qui signifie qu'il vous rappelera l'heure de vos rendez-vous avec exactitude.

La calculette
Gérée dans une fenêtre GEM, la calculette peut fonctionner avec tous les programmes. Les fonctions de cette petite calculatrice sont peu nombreuses mais suffisent à résoudre les opérations courantes: additions, multiplications, divisions, soustractions, carrés, racines carrées, inverses, parenthèses, décimales et plusieurs mémoires.


Le répertoire téléphonique

Le répertoire composeur téléphonique.
Le répertoire composeur téléphonique permet de gérer un carnet d'adresses et de composer automatiquement les numéros. Cette fonction ne marche que si votre ordinateur est connecté au Minitel allumé.

La hot line télématique
Dernier outil intégré: la hot line télématique. Elle permet de poser des questions et d'avoir des informations générales avec une simplicité déconcertante et un coût de connexions le plus faible possible. L'utilisation du Minitel est prise en charge par le programme qui connecte, déconnecte et réalise les opérations d'usage. Le Minitel peut-il réellement remplacer une assistance téléphonique? Pourquoi pas! En tout cas, ce mode d'assistance a le mérite de l'originalité à condition d'obtenir des réponses rapides.

Solution professionnelle

Burotext n'est pas à proprement parlé un intégré, c'est-à-dire une compilation des meilleures fonctions contenues dans les tableurs, les traitements de textes, les gestionnaires de données et les émulateurs Minitel. Il en utilise la philosophie. Etre simple, efficace et pratique fait partie des atouts de *Burotext*. Séduire à la fois les utilisatrices et le responsable financier de votre entreprise est une équation assez difficile à réaliser. Pour 790 F, que souhaiter de mieux?

Thierry de Rouet

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

EPIX SPORTING GOLD	292
GUERRIERS NINJA	260
INDY+ZAC MC CRACKEN	289
LES GEANTS DU SPORT	342
LES BATTANTS	342
MASTER 2000	320
LES FOUS DU FOOT	292
HEROES	292
WHEELS OF FIRE	292
DECLIC	342
10 MEGA HITS	392
LES FOUS DU VOLANT	292
LES AVENTURIERS	242
SEGA ARCADE TURBO	242
SPORTING GOLD	242
STARS D'HOLLYWOOD	242
EDITION N° 1	242
MONDE DES MERVEILLES	242
TNT	292
LES JUSTICIERS 2	242
ACTION D'ENFER	239
ADVANCE DEST. SIMUL	282
ALPHA WAVES	252
AMOUR GEDDON	242
ANARCHY	192
APPRENTICE	242
ARMALYTE	192
ART DE LA GUERRE	292
ATF 2	242
BACK TO THE FUTURE 2	242
BADLANDS	242
BATTLE OF BRITAIN	242
BATTLE COMMAND	242
BATTLE MASTER	242
BETRAYAL	292
BILLY THE KID	242
BLAD WARRIOR	242
BSS JANE SEYMOUR	242
BUILDER LAND	192
CADAVER	242
CAPTIVE	242
CARTHAGE	242
CELICA GT4 RALLY	242
CENTURION	242
CHAMPION OF RAJ	242
CHESS SIMULATOR	252
CHUCK YEAGER 2.0	242
COLORADO	242
COSMOS	242
COUGAR FORCE	262
CRIME WAVE	242
CRYSTALS OF ARBOREA	242
DICK TRACY	242
DISK	242
DRAGON BREATH	292
DRAGON FLIGHT	319
DRAGON WARS	192
DYNASTY WARS	192
EAST V WEST	242
ELVIRA	292
EMELYN HUGHES	242
ENCHANTED LAND	242
EPIX	242
E-SWAT	242
F1 MANAGER	292
F19 STEALTH FIGHTER	282
F29 RETALIATOR	242
FALCON MISSION 1	192
FALCON + MISSION 2	272
FINAL BATTLE	242
FINAL COMMAND	242
FIRE AND FORGET 2	262
FLIGHT OF INTRUDER	292
FLIMBO'S QUEST	242
FLOOD	242
FOOTBALL SIMULATOR	209
FORMULE 1 3D	292
GEM STONE LEGEND	192
GOLDEN AXE	242
GOLD OF AZTECS	242
GRAND PRIX 500CC 2	242
GREAT COURTS 2	242
GREMLINS 2	192
HAGAR THE HORRIBLE	192
HELTER SKELTER	192
I PLAY 3D SOCCER	292
INFESTATION	242
INTER. 3D TENNIS	242
INT. SOCCER CHALLENGE	242
ITALY 90 CHAMPIONS	192
IVANHOE	192
JUDGE DREDD	192
KICK OFF 2	242
KILLING GAME SHOW	242
KLAX	192
LAST NINJA 3 REMIX	242
LEGEND BILLY BOULDER	242
LEGEND OF FAERGHAIL	292
L'ESPION QUI M'AIMAIT	192
LINE OF FIRE	242
LODE RUNNER	192
LOOM	242
LOST PATROL	242
LOTUS ESPRIT TURBO	242
M1 TANK PLATOON	342
MAGIC FLY	242
MANIX	252
MASTER BLAZER	242
MATRIX MARAUDERS	192
MEAN STREETS	242
METAL MASTERS	242
MIDNIGHT RESISTANCE	242
MONTY PYTHON	192
MUDS	242
MURDER	242
MYSTICAL	242
NARC	242
NEW YORD WARRIOR	192
NIGHT BREED	242
NIGHT HUNTER	192
NIGHT SHIFT	242

LOGICIELS JEUX

NITRO	242
NO EXIT	242
OBITUS	342
OMICRON CONSPIRACY	242
OPERATION HARRIER	242
OPERATION STEALTH	292
ORIENTAL GAMES	242
OTHELLO KILLER	192
OUT BOARD	242
PARADROID 90	242
PICK'N PILE	192
PINBALL MAGIC	192
PINBALL SIMULATOR	262
PLAYER MANAGER	262
PLOTTING	242
POWER MONGER	292
PROJECTYLE	242
PUZZNIC	242
QUADRELE	242
QB	242
RA	192
RANK	242
RICK DANGEROUS 2	242
ROBOCOP II	192
ROLLERBALL	242
ROTOX	192
SECRET AGENT	192
SHADOW OF THE BEAST 1	242
SHADOW OF THE BEAST 2	
SHADOW WARRIORS	192
SIMULACRA	242
SIM CITY	292
SNOWSTRIKE	192
SPACE HARRIER 2	242
SPEEDBALL 2	242
SPELLBOUND	192
STARLORD	292
STARTEGO	242
STRIKER	192
STUNRUNNER	242
SUBBUTEO	242
SUPER OFF ROAD RACING	192
SUPER SKWEEK	192
SUPREMACY	292
SWAP	242
TEAM SUZUKI	242
TEEN.HERO TURTLES	242
TENNIS CUP	242
THE IMMORTAL	242
THE LIGHT CORRIDOR	252
THUNDERSTRIKE	242
TOTAL RECALL	192
TRACKSUIT MANAGER 2	242
TURRICAN	242
TWINLORD	242
ULTIMATE GOLF	242
UMS 2	292
UNREAL	
UN SQUADRON	242
VAXINE	192
VENUS	192
WAR JEEP	242
XIPHOS	242

PRIX BUDGET

ACTION SERVICE	95
ARCHE CAPTAIN BLOOD	95
ARTIFOX	95
BARBARIAN	95
BARD'S TALE 1	95
BIONIC COMMANDO	95
BOBO	95
DEEP SPACE	95
EMPIRE	95
FUSION	95
HOSTAGES	95
LEADERBOARD	95
LEGACY OF THE ANCIENTS	
MARBLE MADNESS	95
MUSIC CONSTRUCTION SET.	95
OUT RUN	95
SKYFOX 2	95
SOLOMON'S KEY	95
SPIDERTRONIC	95
STARFLEET	95
STREET FIGHTER	95
T.N.T.	95
TRAUNA	95
TURBO GT	95
WANTED	95
WARLOCK'QUEST	95

ETIQUETTES

ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

EDUCATIFS

ALLEMAND 4/3e	240
ALLEMAND DEBUTANT	275
ALLEMAND CONFIRME	275
ALLEMAND PERFECT. 1e	275
ALLEMAND PERFECT. 2e	275
ALLEMAND POUR LE BAC	480
ALLEMAND PRIMAIRE	220
ANGLAIS PRIMAIRE	220
ESPAGNOL PRIMAIRE	220
ITALIEN PRIMAIRE	220
HISTOIRE PRIMAIRE	199
SCIENCE PRIMAIRE	220
PLANETE CONNAISSANCE	199
ANGLAIS 4/3e	240
ANGLAIS CONFIRME	275
ANGLAIS DEBUTANT	275
ANGLAIS PERFECTION. 1er	275
ANGLAIS PERFECTION. 2e	275
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1er.	245
APPRENDS MOI COMPTER	275
APPRENDS MOI ECRIRE 1+2.	275
APPRENDS MOI A LIRE 1	295
APPRENDS MOI A LIRE 2	295
CALCUL PRIMAIRE	215
CONJUGAISON ANGLAISE	220
DECLIC LECTURE	220
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 1	275
ECRIRE SANS FAUTE VOL 2	275
EDUC.PRIMAIRE CE1-CM2	220
ENGLISH FOR BUSINESS	510
FONCTIONS ET COMLEXES	220
FRANÇAIS CM	220
FRANÇAIS SONS CP/CE	220
GEOMETRIE DEBUTANT	275
GEOMETRIE CONFIRMEE	275
GEOMETRIE PLANE	220
GRAMMAIRE 6/5e	220
LABYRINTHE D'ORTHOPUS	275
LABYRINTHE 100 CALCULS	275
LABYRINTHE 1000 CALCULS	275
LABYRINTHE ANGLOMANIA 1	275
LABYRINTHE LEXICOS	275
LABYRINTHE D'ERRARE	275
LANGUE FRANÇAISE CE1	275
LANGUE FRANÇAISE CE2	275
LANGUE FRANÇAISE CM1	275
LANGUE FRANÇAISE CM2	275
LANGUE FRANÇAISE 6e	275
LANGUE FRANÇAISE 5e	275
LANGUE FRANÇAISE 4e	275
LANGUE FRANÇAISE 3e	275
LECTURE CP	220
MATHS 1er	240
MATHS 2e	240
MATHS 3e	220
MATHS 4e	220
MATHS 5e	220
MATHS 6e	220
MATHS CE	220
MATHS CM	240
MICROBAC ALLEMAND TER	220
MICROBAC ANGLAIS 1/TER	220
MICROBAC ESPAGNOL TER	220
MICROBAC FRANÇAIS 1/TER	220
MICROBAC GEO 1/TER	220
MICROBAC HISTOIRE 1/TER	220
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET GEOGRAP	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
ORTHOGRAPHE CM	220
TRESOR DE CONJUGAISON	260

JOYSTICK TURBO 2 135 F

SUPPORT IMPRIM. 80 Col..... 149

SUPER CADEAU !

Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50e S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - COMPATIBLE NEO OU DEGAS.
- RESOLUTION 320 PIXELS x 200
- 32 K MEMOIRE. 4 BITS PAR PIXEL
- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

VIDI ST	990
VIDI AMIGA	1190
VIDI PC	1490

UTILITAIRES ST

ATLAS 2	250
A. DEBOG	590
AUTOFORM. BASIC GFA	285
AUTOFORM. STOS BASIC	275
BECKER DAO	975
BECKER TEXT2	725
BECKER CALC	975
CALAMUS	2350
CALCOMAT II	575
CALIGRAPHEUR JUNIOR	790
CALIGRAPHEUR PRO	1490
CLAVISSIMO	280
CANVAS	190
Copieur SYNCHRO Express 369	
CRAFT 2	690
CYBER PAINT 2.0	690
DACTYL	250
DEGAS ELITE	245
DELUXE PAINT III	485
DEVPAC V.2	730
DIGITALISEUR VIDI ST	990
DIGITAL SONG TEASER	290
DISCOSCOPIE	250
EASY GEM	265
FACT.+STOCK FACILES	395
FLEXIDUMP	390
FM MELODIE MAKER	795
FUN FACE	395
GESTION BUDGET PERS.	300
GFA ASSEMBLEUR	575
GFA BASIC 3.0	690
GFA COMPILATEUR 3.0	325
HARD DRIVE TOOL KIT	299
HORLOGE TIMEKEEPER	325
HOTWIRE	490
INTERPRETEUR C 2.0	599
LE COMPTABLE 2	775
LE GESTIONNAIRE	585
L'ELECTRONICIEN	975
LEONARDO	390
MASTERSOUND	435
MULTIDESK	390
PACK GFA BASIC 2.0	190
PACK GFA BASIC 3.0	775
PRINT MASTER+	350
PROSCORE	1675
QUARTET	495
SPACK	450
ST COMPTES	290
STE MELODY MAKER	395
ST REPLAY V.4.10 FR	690
ST REPLAY PRO	1375
STOS BASIC	385
STOS COMPILER	249
STOS MAESTRO	269
STOS MAESTRO+	699
STOS SPRITES	179
SUPERBASE 2	890
TURBO ST	390
WERCS	325
WORD UP 2.1	675
+FONTZ	285

LIBRAIRIE ST

102 PROGRAMMES BASIC ST	145
102 PROGRAMMES GFA BASIC	135
ASSEMBLEUR 68000	145
ATARI ST EFFICACE	98
ATARI ST EN ACTION	135
ST EN FAMILLE - BASIC GFA	145
BASIC ST METHODE PRATIQUE	125
BIEN DEBUTER STOS	129
CLEFS POUR ATARI ST	195
CLEFS BASIC GFA 2 ET 3 SUR ST.	135
HISTOIRE DE LARRY	79
LIVRE DU GRAPHISME	199
LIVRE OMIKRON BASIC	165
LIVRE 1ST WORD	165
LIVRE DEVELOPPEUR 2	199
LIVRE DEVELOPPEUR 2+D	229
MEILLEURS JEUX SUR ST	125
MUSIQUE SUR ATARI ST	135
PEINTRE ET MUSICIEN SUR ST	148
PROGRAMMER EN BASIC ST	125
SAGA KING QUEST	78
SUPER JEUX ATARI ST BASIC GFA	140
BIEN DEBUTER AVEC ST/STE	129
BIEN DEBUTER GFA BASIC 2+G	129
BIEN DEBUTER LE REDACTEUR	129
PACK GRAND LIVRE ATARI ST	199
LE LIVRE DE CALAMUS	199
LIVRE GFA BASIC 3.0	199
LIVRE GFA BASIC 3.0+D	265
LIVRE DES IMPRIMANTES	149
LIVRE SUPERBASE (V.2+G PRO	169
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149
MIDI MUSIQUE+SEQUENC.	99
TOS 1,4 + TOS STE	99
TRUCS ET ASTUCES ATARI ST + D	299

SUPER PROMO

SUPERBASE Pro+Dév. SUPERBASE	975
BECKERCALC 2+SUPERBASE 2	975
Pack GFA Basic+Compil+As.3.0	775
STARTER PACK (datamat +textomat+calcomat+dompub livres autoform basic+jeux)	580
PACK GFA BASIC 2.0 (gfa basic 2.0+compilateur +bien débuter gfa)	190
TOUS LES RUBANS PAR 3	144
DELUXE PAINT 3 ST	485

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
DMP 4000	59
DMP1	59
EPSON LX 800/860/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY STICK	65
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
PISTOLET MAGNUM D ou K7	299
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	**260**

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé

BOITIER DD50L	:	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	:	100x5.25"	149
BOITIER DS40LB	:	40x3.50"	99
BOITIER JSY80	:	80x3.50"	99

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
- SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur.
- Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.
- Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	369 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	369 F

HOUSSES

Housse complète clavier+écran	
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE ATARI ST	119
HOUSSE AMIGA	119
HOUSSE SMM 804	99

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	**169**
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SOURIS GENIUS AMIGA	279
SOURIS GENIUS ST	279
SCANNER GENISCAN GS4500 ST.	1990
GENISCAN GS4500 AMIGA	1990
GENISCAN GS4500 IBM	1990
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT. 3.50" AMIGA	890
CABLE PERITEL AMIGA	129
LECTEUR INTERNE 3.50" ST	690
LECTEUR EXTERNE 3.50" ST	890
CABLE PERITEL ST	139
EXTENSION 512K ST	799
EXT.AMIGA 512K	590
EXT.AMIGA 512K+HORLOGE	690
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30

DISQUETTES 3 1/2" DFDD

Réf.	10	20
3" 1/2 DFDD	75 F	142 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans. Livrées avec enveloppes + étiquettes Neutres (Verbatim)*

BOITIER PLASTIQUE 3.50"..... 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à *JESSICO* - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX **20 F**
IMPRIMANTES **60 F**
ORDINATEUR **120 F**
UTILITAIRES + ACCESSOIRES **25.F**
DOM TOM + ETRANGER **+ 60 F**
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB — date d'expiration

NOM _____ PRENOM _____
N° ET RUE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur _____ DISC ☐ K7 ☐

CALLIGRAPHER JUNIOR
Le traitement de texte des 520 STE

Junior, le petit frère de Calligrapher Professional est un traitement de texte à part entière qui, tout en se contentant de 512 Ko, offre de multiples possibilités.

Conscient du nombre d'utilisateurs ne possédant pas un méga de mémoire centrale mais désirant néanmoins goûter aux joies du traitement de texte, **Upgrade** propose *Calligrapher Junior*, version limitée de *Calligrapher Professional* (**Atari Magazine** n°13).

Comme un frère Jumeau

A première vue, *Calligrapher Junior* est identique à son «grand frère», *Calligrapher Professional*: même type de documents réalisés impeccablement, même menu, même «bureau» accessible à partir du programme. La philosophie d'utilisation reste identique: accès aux fichiers traités par les fenêtres et les menus ou par les icônes du bureau de Calligrapher (à partir duquel certaines fonctions des menus comme l'effacement de fichier ou l'impression sont doublées par des icônes). Conçu pour fonctionner avec un espace mémoire réduit, *Calligrapher* a subi un sérieux «dégraissage» pour ne conserver que l'indispensable. Ce «lifting» permet d'installer le programme et ses diverses extensions (dictionnaire, impression, aide intégrée, etc.) sur trois disquettes double face dont une est destinée au stockage des documents et à l'impression.

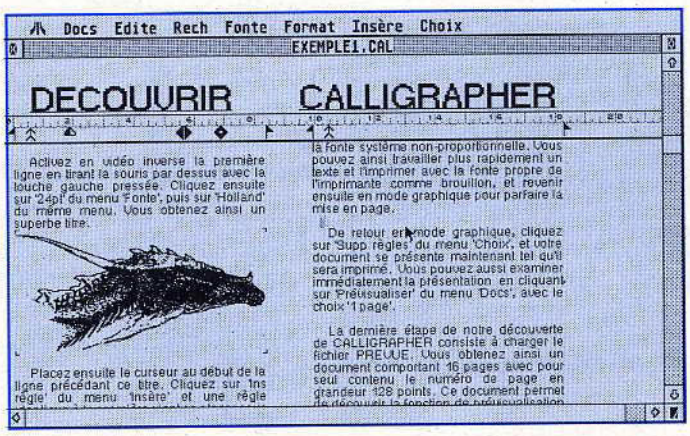
Des fonctionnalités en moins

Exit les encadrements, les filets, les tableaux, les formules, le glossaire, le mini-programme de dessin, le processeur d'idée et le mode «chapitre», *Calligrapher Junior* ne conserve que le nécessaire, ce qui est encore beaucoup. En effet, *Calligrapher Junior* est un des rares traitement de texte sur Atari fonctionnant en monochrome ou en moyenne résolution et permettant d'éditer àl'écran et d'imprimer (sur laser ou matricielle) un texte comportant différentes fontes de caractères dans des tailles et styles variables. D'autre part, *Calligrapher Junior* permet l'utilisation d'un nombre de règles illimitées, le multicolonage, la gestion de l'interlignage au point prés, et possède des tabulateurs gauches, droits, décimaux et centrés. L'introduction de graphismes (fichiers .GEM et .IMG) dans le texte est prévue. Ceux-ci peuvent y être insérés et visualisés ou une place (déterminée en cm) peut leur être réservée pour un collage ultérieur. Enfin, l'impression, partie la plus importante de *Calligrapher Professional*, a été conservée dans son intégrité. Celle-ci permet la visualisation des pages en réduction avant impression, et la justification horizontale ainsi que verticale du texte sur la page à imprimer. Complément de cette fonction, les fontes vectorisées, fournies avec le programme, permettent une impression impeccable.

Quelques avantages

Utilisant les mêmes extensions que *Calligrapher Professional*, *Calligrapher Junior* bénéficie des évolutions apportées dans ce domaine. Ainsi, une sauvegarde automatique, un générateur d'index et de sommaire, des dictionnaires divers et des pilotes de scanner sont prévus pour un avenir proche. D'autre part, deux avantages inattendus apparaissent lors de l'utilisation de *Calligrapher Junior*. Tout d'abord, le programme semble plus rapide à la saisie et une frappe au kilomètre devient possible sans l'emploi conjoint de *Turbo ST* et de *G+Plus*. Enfin, le programme ne se «plante» pratiquement plus puisqu'une grande partie des fonctions qui posaient problème a été éliminée. Seul cas de plantage persistant: l'insertion ou l'importation d'un fichier de textes à un format autre que celui attendu par le programme. Toutes ces qualités (et ces défauts en moins) font de *Calligrapher Junior* un outil pratique dont la faible exigence en mémoire et le prix raisonnable devraient séduire un grand nombre d'utilisateurs de traitement de texte possédant une configuration machine limitée. Le traitement de texte des 520!

François Lejoyeux



Calligrapher Junior
Editeur: Eclectron
Diffusé par *Upgrade Editions*
prix: 790 frs

arobace éditions

"choisissez votre environnement"

Gestion

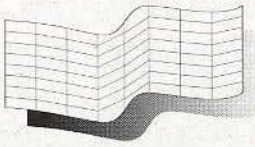
FORTUNE

NOUVEAU

Logiciel de gestion boursière et de biens particuliers

Prix: 1490 F

KSPREAD 4



Le tableur surpuissant qui fait aussi bonne impression

Manuel 150 p. Prix: 990 F

GESTOCKS 90

VERSION 3.03

La gestion commerciale

Prix Hors TVA: 1500 F

GESBARRE

L'éditeur de codes à barres

Prix Hors TVA: 2500 F

Utilitaires

CODEKEYS

Le générateur de macros universel

Prix public 490 F

IMAGE!

Retouche d'image haute résolution

Prix public 490 F

Bientôt version TT

HOTWIRE

Lancer une application d'une touche

Prix public 490 F

TURBO ST

L'affichage à la vitesse de l'éclair

Prix public 390 F

G+PLUS

L'alternative à GDOS™

Prix public 390 F

MULTIDESK

Gestion complète des accessoires

Prix public 390 F

FLEXIDUMP+

Le gestionnaire de copie d'écran

Prix public 490 F

Programmation

ADEBOG

Version 1.03

Le premier débogueur symbolique professionnel

L'outil de développement indispensable pour la mise au point de tous les programmes.
Compatible avec l'ensemble des langages compilés ou assemblés sur Atari ST (Assembleur, C, Basic GFA 3, Basic Omikron, etc.).

ADEBOG PRO (Version cartouche) bientôt disponible.

Manuel 150 p. Prix 590 F – ADEBOG TT Prix 1290 F.

CRAFT

L'environnement "UNIX™ like"

Manuel 600 p. 690 F

Science

ASTRONOMIE

L'odyssée des planètes

Prix 490 F

en direct avec vous

2 rue Piémontési 75018 Paris
(1) 42 55 14 26

CARNET DE B.A.L.
Cher lecteur

Le courrier que vous nous envoyez chaque mois est considérable. Si vous souhaitez une réponse plus rapide utilisez le 3615 Atari, et surtout continuez à nous écrire nombreux.

En raison de l'abondance des lettres que nous recevons chaque jour, la rubrique *Courrier des lecteurs* répond en priorité aux questions clés, révélatrices de tendances ou portant sur des problèmes fréquemment rencontrés. Pour tous ceux qui n'ont cette chance, notre serveur **3615 ATARI** vous propose de nombreuses rubriques dans lesquelles vous pourrez trouver une réponse à votre question: particularités d'un logiciel, adresse d'un revendeur ou d'un club, etc. Vous pouvez aussi poser directement votre question à la rédaction qui vous répondra rapidement, grâce à la rubrique QUESTIONS/REPONSES. Une fois de plus, nous vous rappelons que vous avez la possibilité de poser vos questions en forum, de manière à ce que tout le monde puisse profiter des réponses.

«Je viens de faire l'acquisition d'un 1040 STE. Lors de la mise sous tension de la machine avec la disquette Bureau, le message suivant apparaît: «This STE ROM version does not be».
De plus ce message réapparaît au cours du lancement de STE-FIX.PRG dans le fichier AUTO. Veuillez m'éclairer à ce sujet.
J.M. Quarez, Marly
Dans le dossier AUTO, il y a effectivement un programme STE-FIX.PRG. Celui-ci servait à corriger un bug présent dans les premières versions des ROMS STE. Il faut savoir que le bug a été corrigé depuis. En effet, une nouvelle version des ROM 1.62 est sortie en avril dernier exempte de bugs.
Par conséquent, le programme STE-FIX.PRG n'a plus raison d'être.

«Comment peut-on apporter ou changer des fontes sur Timeworks Publisher? Sur la carte Maestro Plus, il existe un orifice, à quoi sert-il?»
A. Pasquiou, Saint Malo
Timeworks Publishing fonctionne sous GDOS, ainsi vous pouvez, à l'aide d'un éditeur de fontes GDOS, créer vos propres polices. Citons celui du *Rédacteur 3* ou *Fontz*, etc.
Quant à l'orifice qui se situe sur la cartouche *Maestro Plus*, celui-ci sert à brancher un walkman ou une chaîne-hifi pour digitaliser les sons produits par l'un ou l'autre de vos appareils.

«Je lis régulièrement Atari Magazine et je dispose d'un 520 STE avec une disquette de langage Omikron et une de GFA Basic. Je suis à la recherche de listings de programme afin de pouvoir les taper sur mon clavier.
Pouvez-vous m'envoyez des brochures,des catalogues ou autres sur ce sujet?»
M. Presse, Sezanne
Vous trouvez chaque mois dans **Atari Magazine** des listings complets en GFA. Vous pourrez en trouver d'autres en C, STOS, Omikron etGFA en téléchargement sur le **3615 Atari**.

«Intéressé par le jeu F29 Retaliator pour un STF, j'ai essayé de me le procurer auprès de mon revendeur habituel, mais on m'a répondu que celui-ci n'existait jusqu'alors que pour l'Amiga.
J'aimerais savoir s'il est vraiment apparu pour l'Atari.»
B. Girod, Nîmes
Oui, *F29* fonctionne non seulement sur Atari mais est en vente dans tous les bons magasins dont les Fnacs, etc. Au cas où vous n'arriveriez pas à vous le procurer, n'hésitez pas à le faire commander par votre revendeur à la société **SFMI**, 3 rue de l'Arrivée, 75015 Paris.

«La carte 16E-16S pour ST et la carte de l'horloge permanente parue dans le n°14 sont-elles disponibles?»
JM. Heriat, Villacourt
Nous ne fournissons pas en kit les cartes dont nous publions les schémas. Toutefois, vous pouvez contacter l'auteur sur le serveur **36.15 Atari** en BAL ST 59 pour qu'il vous aide personnellement dans la réalisation de ces cartes.

«Je possède depuis quelques jours l'émulateur Mac GCR. Je ne rencontre aucun problème d'utilisation avec le lecteur interne de mon 1040 STF. Il n'en va pas de même avec le lecteur externe, qui me bloque le système.»
B. Jeanpierre, Castanet
Pour permettre la lecture et l'écriture directe des disquettes MAC sur ST, l'émulateur *Spectre GCR agit sur les signaux et la* synchronisation. Si votre lecteur est de mauvaise qualité ou s'il est insuffisamment blindé, son fonctionnement sera perturbé par la présence de l'émulateur. Vous pouvez tenter d'améliorer la situation en isolant le lecteur externe. Si ce dernier possède une sortie pour le chaînage des lecteurs (c'est le cas des unités externes SF314 d'**Atari**), essayez de connecter le câble *Spectre sur* cette sortie.

«Possédant un 520 STF, j'aimerais savoir quelles sont les imprimantes compatibles avec l'Atari. J'envisage également l'achat d'un disque dur. En existe-t-il de 10 Mo? Quels

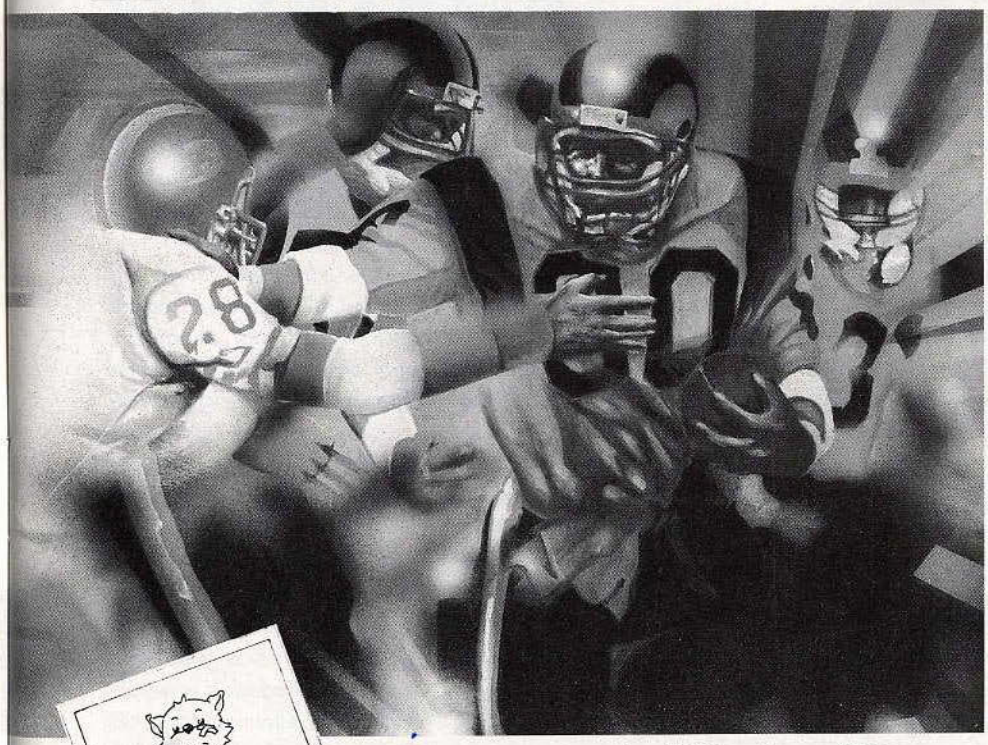
sont leur prix?»
JM. Pilon, Fécamp
L'Atari ST est compatible avec la majorité des imprimantes du marché. Mais il faut comprendre qu'un ordinateur ne gère pas directement les imprimantes. Ce rôle revient généralement aux logiciels. Ceux-ci doivent disposer de fichiers de configuration (les drivers) spécialement adaptés à votre imprimante. Parmi les imprimantes les plus répandues sur ST (et dont presque tous les logiciels possèdent le driver), nous citerons la Star LC10 (et ses frangines: LC10C, LC24-10, LC20), la Citizen 120D, les imprimantes Epson séries LX et LQ.
Il est aujourd'hui très difficile de trouver des disques durs 10 Mo. D'abord, parce que leur capacité de stockage se révèle très très rapidement insuffisante, mais aussi parce qu'il coûte aussi cher que des disques durs de 20 Mo. Ces derniers ont également tendance à disparaître au profit des 30 et 40 Mo. On trouve aujourd'hui sur ST des disques durs de bonne qualité pour 3500 F.

«Micro-Application diffuse le GFA assembleur et le GFA Basic. Quelles sont les différences entre ces deux langages? Peut-on lancer un programme GFA depuis le bureau GEM?»
JM Fauroux, Montargis
Il existe plusieurs langages différents pour programmer un ordinateur. L'assembleur (comme le GFA Assembleur) est un langage très proche de l'ordinateur. Chacune de ses instructions correspond à une commande du processeur. Ce langage permet la création de programmes optimisés et rapides. Malheureusement, il est trop ésotérique pour un débutant.
Pour faciliter la maintenance et l'apprentissage de la programmation, les informaticiens ont développé des langages plus évolués, plus proches, dans leur structure et leur syntaxe, du langage parlé. Le basic est l'un d'entre eux. Et le *GFA Basic* est certainement l'un des meilleurs basic qui soient.
Un programme en GFA peut être transformé en un programme PRG directement exécutable depuis le bureau GEM grâce au compilateur *GFA Basic*. Sous l'interpréteur, vous créez votre programme, vous le débugguez, et dès que sa mise au point est terminée, vous pouvez alors le compiler. Vous obtiendrez ainsi un programme plus rapide et directement exécutable depuis le bureau.

«Pourriez-vous expliquer comment décompacter des fichiers avec ARCX.TTP comme vous l'avez fait dans le n°15 avec ARCHIVE? Je rencontre parfois des problèmes de téléchargement avec Transity. Y-a-t-il un moyen d'améliorer la communication? »
J. Chauveau, Rouen
Le décompactage de fichiers sous ARCX est plus simple que sous ARCHIVE. Copiez sur une disquette vierge le programme "ARCX.TTP" présent sur la disquette du kit de téléchargement. Copiez ensuite sur cette disquette le fichier ".ARC" que vous avez téléchargé.
Lancez le programme ARCX.TTP. La boîte de saisie des paramètres doit s'afficher (si ce n'est pas le cas, renommez ARCX.TTP en ARCX.PRG, allez dans le menu 'Installer une application' et choisissez l'option TOS avec paramètre), saisissez alors "*.ARC" et lancez le décompactage!

«Pourriez-vous nous indiquer les adresses de CCD-Informatique, et celle de Magic Bytes?»
N.Llamas, Roanne
Les jeux Magic Bytes sont importés en France par **Ubi-Soft.**
CCD Informatique: 2, bis rue Dupont de l'Eure 75 020 Paris

REJOIGNEZ LES LEADERS



-Vous êtes programmeurs et pleins d'idées, rejoignez donc les Leaders.
-Vous êtes ambitieux et dynamiques, nous sommes faits pour nous entendre.
-Vous êtes passionnés par la Micro et les nouvelles Technologies, les équipes LORICIEL RUEIL ou ANNECY le sont aussi.

LORICIEL développe sur Micro, CD ROM et est une des très rares sociétés au monde à avoir signé des contrats avec tous les plus grands du jeu vidéo : AMSTRAD, ATARI, N.E.C, NINTENDO, SEGA !

1° _ Vous êtes **Programmeurs ou graphistes indépendants**, vous travaillez chez vous, envoyez vite vos projets **à l'attention de Mr Christophe GOMEZ**
2° _ Vous désirez **rejoindre nos équipes internes**, envoyez votre **C.V à l'attention de Mr Jean JEREMY.**

LORICIEL
81 Rue de la Procession,
92500 Rueil Malmaison
TEL : 47.52.11.33

Postes à pourvoir sur Rueil (92) et Annecy (74) :

- Des Programmeurs Junior,
Ayant déjà la connaissance d'un assembleur, leurs dynamismes et leurs esprits d'équipe feront la différence.

- Des Assistants/Chefs Produits,
Motivés et dynamiques, connaissant parfaitement le marché, un peu la programmation, ils dirigeront des projets d'indépendants.

- Des Programmeurs Senior,
Compétents sur plusieurs Micro-Processeur, et/ou le langage C, ils seront responsables d'un projet ou d'une équipe et partageront leurs passions avec les ambitieux projets des Années 90.

L'EMULATION FACILE
Mille et une solutions pour Spectre

En attendant la sortie prochaine de Spectre 3 et compte tenu de l'actualité restreinte du mois de novembre, nous consacrons ces colonnes à certaines de vos questions très fréquentes dans le courrier et sur Minitel.

Rares sont les utilisateurs du ST qui n'ont pas entendu vanter les mérites graphiques du Mac. A tel point que beaucoup, utilisant un émulateur Mac pour la première fois s'attendent à monts et merveilles. Dès lors, la déception est inévitable et les uti lisateurs de *Spectre* nous font part de leurs doléances à ce sujet: mauvais affichage textuel et surtout piètre qualité des impressions sur imprimante matricielle. Soyons francs! Le problème n'est en aucun cas lié à l'émulateur mais plutôt au système d'exploitation du Mac. Mais pas de panique, *Adobe Type Manager* est là pour pallier ce problème.

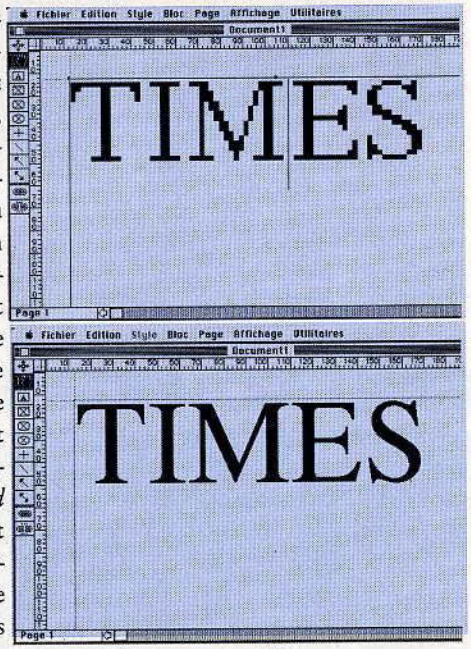
Adobe Type Manager

Commercialisé par la société **P-Ingénierie**, *Adobe Type Manager* (*ATM* pour les initiés) est un outil indispensable pour tout utilisateur du Mac. Sa fonction consiste à «vectoriser» les polices de caractères et ce aussi bien à l'écran que sur imprimante. Ainsi la qualité obtenue est indéniable. Conçu par **Adobe**, la société créatrice du célèbre langage *PostScript*, *ATM* est incontestablement une des grandes originalités du Mac.

Pour prendre conscience du problème auquel *ATM* apporte une solution, une simple manipulation suffit: affichez ou imprimez un texte quelconque de grande taille avec votre traitement de texte ou logiciel de PAO sur Mac. Par exemple, tapez TIMES en police Times, corps 50 (c.f photos d'écrans 1 & 2). Le résultat est un ensemble de «pâtés» noirs, qui ressemblent à du texte, mais qui surprennent par leur aspect. Le but d'*ATM* est de corriger ce défaut, en lissant les polices de caractères. Ce produit, une fois enclenché,traitera toutes les polices de caractères avant de les envoyer à l'écran ou sur imprimante.

Dès lors, la qualité des impressions même en PAO devient tout à fait convenable, et ce, même sur des imprimantes matricielles comme la Star LC-10, l'Atari SMM804 ou n'importe quelle autre *Epson* ou compatibles. Bien entendu, tous ces calculs ralentissent le système, mais il est toutefois possible de pallier à ce problème: le panneau de contrôle du logiciel permet de définir un buffer (i.e zone mémoire) de taille variable (d'un minimum de 90 Ko environ) dans lequel le système stockera les polices déjà vectorisées. Aussi, si l'on rappelle celles-ci, l'affichage est quasi instantané.

Installé sur le STE où nous utilisons l'émulation Mac depuis des mois, le fonctionnement du logiciel *Adobe Type Manager* s'est avéré tout à fait viable, dans la version actuellement commercialisée (Version 1.2 du produit). Quant à son installation, elle demeure extrêmement simple: un fichier de type CDEV (i.e qui se charge au démarrage de la machine et vient se placer dans l'accessoire *Tableau de Bord* du système Mac), doit être placé dans le dossier système. Treize fontes de caractères parmi les plus courantes sont fournies et viennent rejoindre le fichier programme.



Le même affichage sans et avec ATM

Il est nécessaire de remarquer que le logiciel de base n'est capable de vectoriser que les polices fournies mais le choix de ces dernières assure l'utilisation d'*ATM* dans 80% des cas. Si par erreur vous veniez à en utiliser une non disponible, celle-ci ne serait tout simplement pas vectorisée. Enfin, il est à noter que la société **Adobe** commercialise des jeux complémentaires de polices.

En moins d'un an en France, ce logiciel est pratiquement devenu universel sur Mac et presque tous les utilisateurs le connaissent et l'utilisent. D'un prix assez intéressant (750 F), *Adobe Type Manager* n'est pas forcément l'achat indispensable mais, comme tout utilitaire, il offrira des services très appréciables.

Système 7.0

Des questions ont été posées sur le système 7.0. Bon nombre de lecteurs s'interrogent sur la disponibilité du produit, savoir s'ils pourront le faire tourner sous *Spectre GCR*, etc. La réponse est probablement non dans l'état actuel des choses. En effet,

les modifications entre la version 6.05 et 7.0 sont très importantes.
Ce système n'a toujours pas vu le jour à la date d'aujourd'hui et chaque jour qui passe laisse planer un doute supplémentaire sur la date réelle de sortie. On ne sait même pas si ce système fonctionnera sur les nouvelles machines bas de gamme d'**Apple,** pourtant fort récentes et peut-être déjà dépassées dès la sortie de cette version. Notons que la dernière fois qu'il a été aperçu, le «système 7.0», ou du moins son prototype, était fourni sur CD-ROM.

Des drivers...

Beaucoup nous demande où trouver des drivers pour votre imprimante: 9, 24 aiguilles, jet d'encre, laser. Il vous est possible de vous les procurer assez simplement, surtout pour les imprimantes récentes. Un moyen sûr consiste à appeler le constructeur (son numéro est généralement sur le manuel technique) et de demander le logiciel de gestion de l'imprimante pour Mac au service technique compétent. Deux solutions: soit ce driver est commercialisé par une société indépendante, auquel cas le service technique du constructeur devrait être en mesure de vous donner les coordonnées de la société, soit il a été créé par le constructeur de l'imprimante et, dans ce cas, le service technique vous le fera parvenir à peu de frais (signalons que la société **Euromatique Technologies** en propose plusieurs). N'hésitez pas à nous faire part de vos expériences (bonnes ou mauvaises) au cours de vos recherches et signalez nous les drivers «peu courants» que vous avez réussi à obtenir sur minitel **3615 BAL EMUL** ou par courrier. Votre expérience sera profitable à un grand nombre de lecteurs. Quant au driver pour la SLM804 dont nous parlions dans notre compte rendu de l'**Atari Messe** de Dusseldorf, il est possible de se procurer tous les renseignements s'y rapportant, en Allemagne, auprès de la société **Fearn & Music,** Römerstrasse 21, 7000 Stuttgart 1, Tel: 0711/60 24 89. A noter toutefois qu'il coûte relativement cher (environ 1 000 F).

Excel 2.XX et Spectre GCR

A l'heure actuelle, le système de protection **Microsoft** de la dernière version du logiciel permet l'installation du produit. Quant au fonctionnement, plusieurs dizai- nes d'heures de tests n'ont mis en évidence que deux inconvénients notoires. Tout d'abord, la touche RETURN n'est pas reconnue en tant que telle. Cet inconvénient peut être pallié par l'utilisation de la touche ENTER qui fonctionne en se déplaçant avec les touches du curseur. En effet, appuyer sur une des flèches du curseur est équivalent à un RETURN + un déplacement.
Second problème, la barre d'espace n'est pas reconnue lors de la saisie dans des cellules. Cette difficulté est beaucoup plus ennuyeuse mais peut également être contournée. La frappe de la combinaison ALT + Barre ESPACE, donne un caractère semblable à un espace (mais pas tout à fait en réalité). Une précaution supplémentaire sera nécessaire si vous désirez ensuite exporter ces feuilles de calculs créées sous *Excel*: il vous faudra sélectionner préalablement toutes les colonnes; aller dans l'option REMPLACER et remplacer ALT + ESPACE par ESPACE. Le logiciel remplacera toutes les occurrences de cette combinaison et votre feuille sera dès lors parfaitement exploitable si vous l'exportez sur ST ou PC, par *Apple File Exchange.*

Nenad Cetkovic

MICROSPEED INTERNATIONAL

SOURIS POUR ATARI : 270 F
Mécanisme NAKSHA 280 DPI, SUPER LOOK, microswitches livré avec un tapis antistatique et un support de souris

LA CARTE Xtra-RAM
Carte d'extension mémoire à poser sans soudure
Montage facile dans TOUS les ATARI (sauf STE)
Étend le 520 ST, 1040 ST, et Méga ST1 à 2,5 Mo: 1950 F
Étend le 520 ST à 1 Mo : 950 F
Mémoires CMOS faible consommation, ultra-rapides (80 ns), manuel d'installation détaillé en français, aucune soudure, disquette de test et freewares, disponible chez les revendeurs

SUPRA ®DRIVE 44 R
DISQUE DUR amovible SyQuest® avec cartouche 44 Mo, 25 ms avec interface DMA/SCSI & soft + horloge permanente : 7950 F
CARTOUCHE SUPPLEMENTAIRE 44 Mo 780 F
SUPRA DRIVE QUANTUM 105 MO
DISQUE DUR FIXE 105 Mo ultra-rapide 20 ms, DMA/SCSI 8570 F

INTERFACE DMA/SCSI SUPRA®
Carte avec horloge, câble DMA et soft très complet
1190 F
logiciel seul : **290 F**

LECTEUR EXTERNE
3"1/2 double face EPSON® silencieux, extra-plat, on/off
Alimentation interne 220 v
formatte jusqu'à 83 pistes
850 F

Forget-Me-Clock II
Horloge permanente
A fixer sur le port cartouche
laisse libre le port cartouche
Compatible Spectre GCR
395 F

HARDCOPIEUR
Blitz Turbo
Système de hardcopie
nécessite un lecteur externe
Promo avec 1 lecteur : 1150 F
350 F

LASERINTERFACE
permet d'éteindre la laser SLM 804 en utilisation avec un disque dur
590 F

MÉMOIRE POUR STE
Kit extension à 1 Mo 480 F
Kit extension à 2 Mo 1260 F
Kit extension à 4 Mo 2520 F
Barrette 1Mo SIM 80 ns 630 F

POUR AMIGA 2000 : CARTE D'EXTENSION MÉMOIRE SUPRARAM : zero wait state ; rams 70 ns ; installation 5 min avec 2 Mo: 3200 F; 4 Mo: 4200 F; 6 Mo: 5200 FF; 8 Mo: 6200 F

BON DE COMMANDE

NOM :.....
PRRENOM :.....
ADRESSE : .....
CONFIGURATION :.....

je désire recevoir :

❒ un hardcopieur +/- lecteur
❒ une Laserinterface
❒ un Supradrive 44R ou 105Mo
❒ une souris 280 dpi
❒ Contre remboursement 32 F
❒ une carte Xtra-Ram
❒ un kit mémoire STE
❒ une Forget-me-clock II
❒ une interface dma/scsi
❒ une carte Supraram

PRIX TTC; port en sus: 40 F par colissimo recommandé
je joins un chèque, un mandat ou N° de carte bleue à :

MICROSPEED INTERNATIONAL
10, AVENUE AMPERE
78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX
Tél : 16 (1) 34 60 33 88; sarl au capital de 50.000 f; rcs paris B 352 548 200

ATONCE 3.0
Un tourbillon d'annonces

Nous vous présentions, lors du CeBit 90, le premier émulateur AT apparu sur le marché allemand, Vortex At-once. Il est aujourd'hui commercialisé en France en version 3.0.

Alors qu'*AT Speed* débute, tout juste, sa carrière sur le marché de l'émulation AT en France, que la version 286 (voire peut être 386) de *Supercharger* tarde quelque peu à paraître: *Vortex AT-once*, après de longs mois de préparation, voit enfin le jour en version Française, profitant de l'occasion pour offrir de nouvelles possibilités. Il est vrai que les versions du logiciel ont énormément évoluées. Sur le plan textuel, le contenu du manuel n'a rien d'un roman de Zola ou Balzac. Mais, comparativement à d'autres traductions diverses de produits, force est de constater que la documentation de l'*AT-once* est bien réalisée. Sans particularités, elle reprend le concept et la forme de la version allemande, tout à fait agréables et simples d'utilisation.

AT comme 286!

Si les versions passent et ne se ressemblent pas, une chose reste quand à elle immuable: la carte contenant le processeur 80286. Depuis la version 1.06 (d'avril 90), la carte n'a pas évolué d'un pouce. Elle conserve sa taille réduite (format d'une disquette trois pouces et demi). Du point de vue matériel, elle se raccorde à un STF, Mega ST ou STE et ce grâce à des adaptateurs spécifiques (en option pour le STE) qui viennent s'enficher sur le processeur de l'UC. A noter que la documentation explique le fonctionnement de la carte avec différentes autres extensions comme la carte Hypercache.

Hyperswitch: la nouveauté

La nouveauté de la version 3.0 ne réside pas dans le matériel, mais dans le logiciel: *HyperSwitch* est un utilitaire fourni en standard. Cet accessoire de bureau permet de définir des «STs virtuels» au sein d'une même machine physique. En clair, le principe s'apparente à celui des des logiciels comme *Twist 2* ou *Revolver*. Le fonctionnement est simple mais il faut dorénavant posséder une configuration musclée pour pouvoir profiter pleinement des possibilités du produit. Logé en accessoire sous la barre des menus, le logiciel permet d'attribuer, à des «machines virtuelles», une partie de la mémoire de l'unité centrale. Ensuite, on peut faire tourner divers logiciels indépendamment et passer librement de l'un à l'autre. Un STE équipé de 4 Mo de mémoire offre la possibilité de définir, par exemple, quatre partitions d'un méga octet de mémoire chacune. Il est ainsi possible de travailler simultanément sur quatre applications différentes et ce, qu'elles soient en mode ST ou en mode *AT-once*. Sur un STE équipé de 4 Mo, on peut avoir en même temps une exécution de Windows 3 sous *AT-once*, *K-Spread 4* sur ST, *Flight Simulator 4* sur AT et *Le Redacteur*... sur ST bien sûr. L'ensemble risque fort de séduire même le plus sceptique des utilisateurs.

Les progrès de la 3.0

Sur le plan de l'émulation, seules quelques innovations mineures interviennent. On peut, dès aujourd'hui, paramétrer son écran couleur en 50 ou 60 HZ (image plus large). La gestion de la mémoire étendue, en mode PC, semble maintenant au point. Enfin, le principal attrait de cette version réside dans la possibilité d'utiliser la laser SLM 804 en mode d'émulation Diablo ou Epson sous PC. Il faut souligner qu'*AT-once* avait également été le premier émulateur àexploiter la présence du blitter. Par la gestion de la laser, **Vortex** marque sa volonté d'exploiter au maximum le ST. Sur le plan des performances, quelques changements notables ont été apportés, liés en grande partie à l'amélioration de la gestion de la mémoire étendue.

Tous les essais sont réalisés sur des logiciels consacrés àl'évaluation des performances des machines compatibles PC. Les valeurs obtenues sont ensuite comparées à celles d'une machine de référence, en l'occurrence un SANYO 17 série +, équipé d'un 80286 à 8 Mhz. Contrairement à *ATSpeed*, *AT-once* se présente comme un émulateur bien fini et tout à fait standard (du moins, il est reconnu comme tel par tous nos logiciels de tests.). Aucun problème n'est intervenu ni sur la reconnaissance du Bios, ni sur l'affichage, ni encore au niveau de la simulation de l'horloge. La vitesse d'exécution varie entre 0.6 à 0.8 fois la vitesse d'un AT normal, ce qui rend ce produit légèrement plus lent que son concurrent direct, *AT Speed*. Il reste néanmoins considérablement plus rapide que les divers émulateurs PCXT du marché. A ce jour, aucun problème d'émulation logicielle directe n'a encore été mis en évidence.

La guerre de l'émulation AT est donc déclarée. De toutes parts apparaissent des produits dynamiques et qui, à grand renfort de multiples versions du logiciel, corrigent régulièrement leurs défauts. Dès lors, seuls deux arguments pourront éventuellement départager les candi-

dats: le prix mais aussi et surtout, le coup de foudre pour l'un des produits. On comprend qu'avec de tels arguments, il soit difficile de connaître le vainqueur! A moins qu'un troisième larron ne vienne perturber encore plus les prévisions.

Nenad Cetkovic

At Speed V 2.21

La version d'*At Speed* permettra d'émuler les modes VGA et EGA avec les résolutions respectives de 640x480 et 640x350. Une seule restriction: ces émulations ne seront disponibles que sur un écran monochrome. De plus, un programme *ST-Fast* donnera la possibilité d'adapter le clavier ST au clavier PC. Toutefois, ce programme fonctionnant actuellement dans sa version allemande, aucune garantie ne peut être apportée quant à sa compatibilité avec la version française.

En ce qui concerne l'émulation proprement dite, elle semble s'être améliorée, notamment pour la gestion des «Dos-extendeurs», drivers permettant d'adresser plus de 640 Ko de mémoire. De plus, *Lotus 1.2.3 v3*, le célèbre tableur PC ne devrait plus connaître les problèmes qu'il avait avec l'ancienne version d'*At Speed*. Confirmation ou infirmation de ces dires dans le prochain numéro. Cette version du produit est attendue sous peu chez l'importateur français, **Upgrade Editions**.

Nouvelle année: l'époque des vœux

La lecture de la presse d'Outre-Rhin est souvent riche en informations. Ainsi, on apprend que la société **Vortex** en Allemagne, propose un disque dur 40 Mo plus un émulateur AT-Once pour moins de 1 500 DM (environ 4 500 F). Il est vrai que cet événement ne risque pas d'avoir d'influence directe sur la vie de l'utilisateur français. Mais, sachant que l'Allemagne a toujours eu un rôle de précurseur, on se met à souhaiter une baisse du «coût de l'émulation».

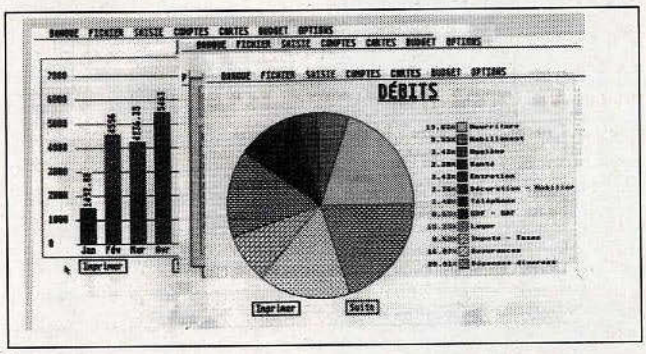
En France, **Upgrade** innove dans cette direction, en proposant jusqu'au 31 décembre, l'émulateur PC Speed au prix extrêmement intéressant de 1 290 F. L'arrivée des émulateurs AT n'est pas entièrement étrangère à cette décision. Qu'on le veuille ou non, une constation s'impose: tous les émulateurs (Mac ou PC confondus) coûtent cher en France, et ce considérablement plus qu'en Allemagne. Un exemple: les diverses cartes PC valent en France largement plus de 2 000 F, alors qu'en Allemagne les multiples V.P.C. (centre de vente par correspondance) diffusent les mêmes produits aux alentours de 1 000 F. La francisation, lorqu'elle est réalisée, ne justifie pas tout. Espérons que la nouvelle année nous réservera à tous de bonnes surprises!

GESTION DE BUDGET PERSONNEL

Nouveau pour votre ATARI ST, gérez simplement et avec fiabilité votre comptabilité personnelle. G.B.P. fonctionne sur toute la gamme ST (ST, STE...), en monochrome ou en couleur avec ou sans disque dur.

Quelques caractéristiques :

- Gère jusqu'à 10 comptes (banque, épargne, caisse...).
- Ventilation des dépenses et des recettes dans 20 postes de budget.
- Autorise l'utilisation de 10 CB à débits immédiats ou différés.
- 3 types de saisies : Saisie interne vous permettant d'effectuer un transfert entre deux de vos comptes. Saisie monoposte. Saisie multi-postes (pour saisir une note de supermarché par exemple).
- Fonctions POINTER, TRIER, SUPPRIMER,
- **Gère les prélèvements automatiques** (Crédits, Abonnements...)
- Cloture annuelle
- Extraits de comptes entre dates, bilan.
- Position de comptes
- Liste de chèques entre dates
- Recherche d'opérations particulières avec de nombreux critères définissables (dates, montants, libellés)
- Liste d'opérations par postes de budget.
- Bilan des opérations différées.
- Bilans annuel et mensuel **avec interprétation graphique (camemberts).**
- **Bilan annuel par poste ou par mois avec histogrammes.**
- Sorties sur écran et imprimante. Fonctions FORMATER, COPIER, gestion des couleurs. Livré avec un manuel très détaillé de 40 pages.
- Commandes par menus déroulants ou touches clavier.



BON DE COMMANDE à retourner à
MICROLOGIC - B.P. 18 - 91211 DRAVEIL CEDEX
par téléphone : (1) 69.21.61.65 / par Minitel (1) 69.24.49.08

Nom :.....Prénom :.....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....

❑ Je commande la Gestion de Budget Personnel V. 2.1, au prix de 320 Frs. (port compris)

❑ Je vous retourne une ancienne version de G.B.P. et vous commande la version 2.1, au prix de 50 Frs. (p.c.)

Je chosis de régler par :

Expire

❑ CHEQUE ❑ CARTES BANCAIRES N°.....FIN .....

Signature

❑ MANDAT ❑ CONTRE RBT (+35 Frs)

UTILITAIRES ET PORTFOLIO
Enfin des programmes gratuits

Atari Magazine est allé chercher aux Etats-Unis une collection de programmes et utilitaires pour le Portfolio. Ils sont en téléchargement sur le 3615 ATARI.

Peut-être l'ignoriez-vous, mais le téléchargement du **3615 ATARI** comporte une «zone» Portfolio. A partir de votre ST, ou de votre PC, vous avez accès à une logithèque grandissante dédiée au plus petit portable du marché. Une fois le logiciel téléchargé, il ne vous reste plus qu'à le transférer sur le Portfolio à l'aide d'un logiciel comme *Foliolink* de **MC3**, ou *Mirtrans* de **Mirtha**.

La fin des bee cards?

Le prix des bee cards constitue un frein important au développement du Portfolio.
Pour remédier à ce problème, la société allemande **Becker & Partners** proposait des extensions entièrement compatibles avec les bee cards mais basées sur une technologie moins onéreuse. Cette solution souffrait d'un esthétisme s'accordant mal avec le Portfolio. Ce petit défaut est aujourd'hui corrigé par de nouveaux modèles plus réussis.
Toutefois, **Becker & Partners** n'est plus la seule société à proposer des solutions de rechange aux bee cards. En effet, la société française **Médiasport** présente une gamme de cartes mémoires semblables à celles de **Becker & Partner**. Leur capacité varie de 128 Ko à 1 Mo et les prix s'échelonnent de 500 F à moins de 3000 F.

Des utilitaires indispensables

Update.Com
Le système du Portfolio, ainsi que les logiciels intégrés en ROM, ne sont pas exempts de quelques petits défauts pouvant parfois s'avérer gênants. Pour corriger ces bugs, **Atari** a conçu un programme de moins de 2 Ko, *Update.com*, que l'on doit lancer à chaque réinitialisation de l'ordinateur. Vous pourrez alors travailler en toute quiétude et disposer de la toute dernière version du système et des logiciels intégrés.

File Manager
File Manager est au Portfolio ce que le *Norton Integrator* est au PC. Il s'agit d'une interface utilisateur conviviale destinée à simplifier les opérations «système» comme la gestion des fichiers sur les bee cards.
L'écran principal de *File Manager* est divisé verticalement en deux parties. La première affiche triée par ordre alphabétique, les fichiers présents sur l'unité sélectionnée. La seconde est un menu permettant de lancer l'une des applications intégrées du Portfolio (Adresse, Agenda, Calc, Tableur, etc.).
Sont également affichées, l'heure, la date, l'état des touches CAPS LOCK, NUMLOCK et INSERT.
La touche F1 donne accès à un menu permettant de copier, effacer, renommer, afficher, sélectionner ou désélectionner un fichier.
Un autre menu, que l'on appelle par la touche F2, permet de choisir l'unité de travail (A:,B:, ou C:), de créer un répertoire, de vérifier l'état d'un disque, de formater ou de nommer une bee card, de redéfinir l'heure et la date.

Des jeux en solitaire

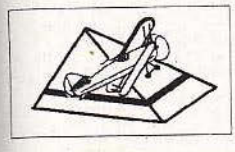
Portris
Ce jeu s'inspire du célèbre *Tetris*. Il s'agit d'empiler des formes de façon à ce qu'elles s'emboîtent les unes dans les autres. Lorsqu'une forme apparaît, le joueur doit la faire tourner dans l'espace afin qu'elle vienne s'insérer dans l'ensemble sans laisser de trous.
La version Portfolio a été écrite à l'aide du *PowerBasic* (le basic officiel du portfolio). Elle n'est donc pas graphique et les pièces sont constituées de caractères. Malgré tout, le jeu est toujours aussi prenant où la réflexion l'emporte sur l'arcade.
Portris est un bon moyen de se détendre entre deux travaux, ou de patienter en attendant un rendez-vous en retard.

PortPuzzle
PortPuzzle n'est rien d'autre qu'un taquin, bien réalisé et peu encombrant, ce qui permet de le laisser sur l'unité C: et d'y avoir accès en permanence.

Loïc DUVAL

Nouvelle version de l'émulateur minitel Giddap

La version 1.16 corrige les petits défauts de la précédente. En effet, toutes les touches de fonction du minitel ont maintenant un raccourci clavier. Un détail qui simplifie grandement l'utilisation de cet émulateur.
La lisibilité de l'affichage a été améliorée grâce à la fonction d'inversion Vidéo, très utile sur les pages sombres. Enfin quelques bugs ont été corrigés, le langage de macro a été étendu avec l'apparition de nouvelles instructions (comme l'attente de l'apparition du curseur à des coordonnées précises).



MODEMS EXTRADOS

CAP 23 — 590 F ttc

Modem 1200/75 bps en cartouche pour ATARI ST + logiciel de communication CIRRUS.

- Remplace un MINITEL et ses câbles de liaison (RS232 et détecteur de sonnerie).
- Option numérotation automatique avec CIRRUS et certains logiciels d'émulation vidéotex.
- Standard : V23 - 1200/75bps (Minitel), Réponse auto (V25).
- Gestion du retournement en mode connecté.
- Détecteur de sonnerie intégré. (idéal pour les serveurs monovoie)
- Encombrement réduit : 55mm × 100mm × 23mm
- Compatible avec les principaux logiciels de communication pour ATARI ST.

CAP 423C — 2550 F ttc

Modem 2400 bps en cartouche pour ATARI ST + logiciel de communication CIRRUS.

- Compression et correction d'erreur MNP4, MNP5, V42, V42bis.
- Auto-configuration du standard de communication.
- Multi-standards:
  - V21 - 300 bps
  - V22 - 1200bps
  - V22bis - 2400bps
  - V23 - 1200/75bps
- Appel et réponse auto (V25bis).
- Jeu de commandes : HAYES et V25bis.
- Encombrement : 110mm × 200mm × 30mm.
- Compatible avec les principaux logiciels de communication pour ATARI ST.

CIRRUS — Offert avec tous nos modems

- Emulateur vidéotex.

- Capture, impression et conversion en mode ASCII de pages vidéotex
- Numérotation automatique.
- Répondeur télématique (mini-serveur).
- Fonctionne en mode .PRG ou en .ACC, en monochrome, en couleurs ou en niveaux de gris.

BON DE COMMANDE

NOM: PRENOM:
ADRESSE:

Je désire commander:
- ☐ Documentation gratuite
- ☐ CAP 225 à 1550 Frs
- ☐ CAP 23 à 590 Frs

Prix TTC Port en sus 40F
Contre-remboursement : frais + 45Frs

CAP 225 — 1550 F ttc

Modem 2400 bps en cartouche pour ATARI ST + logiciel de communication CIRRUS.

- Auto-configuration du standard de communication.
- Multi-standards:
  - V21 - 300 bps
  - V22 - 1200bps
  - V22bis - 2400bps
  - V23 - 1200/75bps
- Appel et réponse auto (V25bis).
- Jeu de commandes : HAYES.
- Encombrement réduit : 82mm × 150mm × 30mm.
- Compatible avec les principaux logiciels de communication pour ATARI ST.

CAP 290 — N.C.

Modem FAX 9600bps en carte pour ATARI MEGA ST et TT + logiciel FAX .

- Compatible groupe 2 et 3.
- Standards: V29, V27ter, T30, V21, T4 et T3.
- Appel et réponse auto.
- Ce modem permet l'envoi vers un télécopieur de documents crées à l'aide d'un traitement de texte sans passer par l'étape papier. La qualité du document reçu par le destinataire est de ce fait excellente.
- Les documents reçus sont stockés sur disque et peuvent être imprimés ou traités (OCR) au même titre qu'une image issue d'un scanner.

CAP 23B — N.C.

- Serveur RTC modulaire de 2 à 8 voies pour ATARI ST.

Logiciels en cours de développement.

- Logiciel Serveur monovoie pour le modem CAP 23.
- Logiciel Serveur mulitivoies pour le modem CAP 23B.
- Intégration du protocole MNP4/V42 au modem CAP 225.
- Logiciel d'interface entre le CAP 290 (FAX) et les traitements de texte les plus courants.

Ci-joint un chèque, un mandat à :

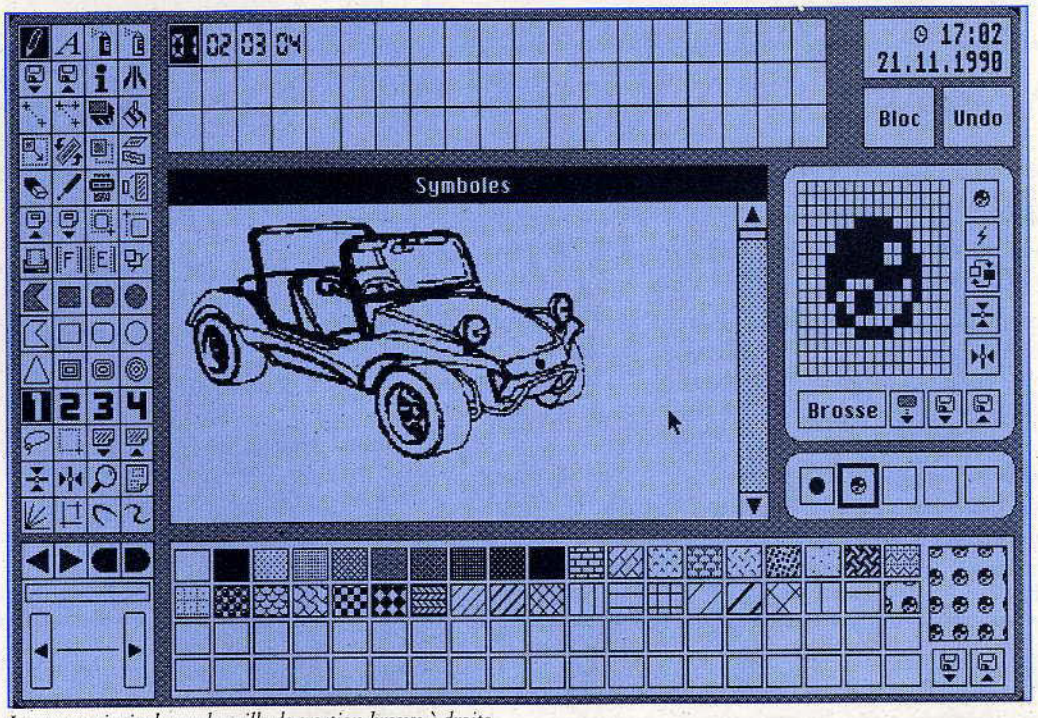
EXTRADOS
13, Chemin du Vieux Chêne
Z.I.R.S.T.
38240 MEYLAN
(FRANCE)
TEL : (33)-76-41-13-07
FAX : (33)-76-41-06-89
SERVEUR : (33)-76-90-13-69

Clubs, Collectivités, Associations contactez-nous pour connaitre nos conditions particulières.
Tarifs revendeurs nous consulter.

PAINT DESIGNER
La puissance en monochrome

C'est un logiciel impressionnant que nous propose ici Esat Software, puisqu'il réunit, sans doute, la plus grande quantité de fonctions graphiques possible dans un seul programme...

Uniquement destiné au graphisme monochrome en haute résolution standard, Paint Designer ne tourne que sur des ST munis au minimum d'un mégaoctet de mémoire. Sa philosophie rappelle un peu celle de *Stad*, en ce sens que ses auteurs semblent bien résolus à offrir dans un seul soft la plus grande palette de fonctions encore jamais réunie. Ainsi l'interface, du type *Degas* (une page d'outils alternant avec la page de dessin, plutôt qu'une palette d'icônes qui serait affichée directement par-dessus l'écran sur lequel on dessine), nécessite pas moins de deux écrans, remplis à ras-bord, pour pouvoir afficher toutes les fonctions disponibles... Et encore certains icônes en cachent d'autres, quand ils peuvent être rassemblés dans une même catégorie!



Le menu principal avec la grille de creation brosses à droite

L'interface

La page dite «de travail» porte bien son nom. On désigne en général plutôt sous ce terme l'écran sur lequel on dessine, mais ici, vu le nombre des outils disponibles, leur repérage est déjà en soi un travail conséquent... Rassurez-vous, on s'y retrouve au bout de peu de temps et on est plutôt ravi de pouvoir bénéficier d'autant de moyens. Cependant il est clair que *Paint Designer* s'adresse à des personnes connaissant déjà bien l'environnement ST et l'utilisation des logiciels de dessin plutôt qu'à des infographistes amateurs. Se «faire la main» sur *Paint Designer* constituerait un véritable défi.

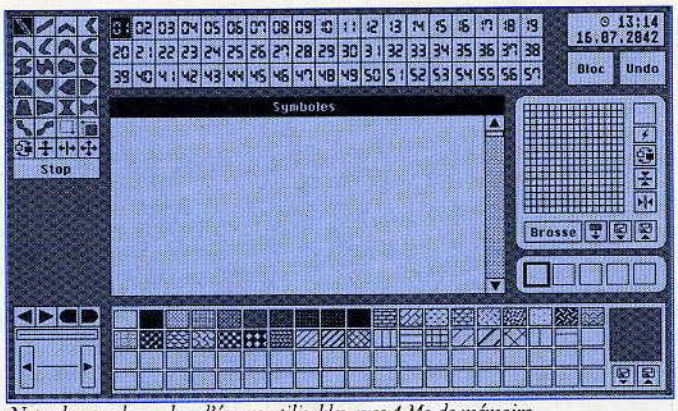
Les outils

Sur le premier écran de la page de travail sont rassemblés (entre autres), les outils de dessin. Ils sont si nombreux que vous aurez beau chercher, vous ne parviendrez pas à trouver quelle fonction, aussi loufoque et peu vraisemblable soit-elle, n'y figure pas. Ainsi l'icône «dessin à main levée» (au hasard...), cache une fonction de dessin en dégradé, en mosaïque, en courbes et même une fonction encore jamais vue : le dessin façon encre de chine. Il conviendrait de baptiser cette fonction «dessin à la plume souple», ou «au pinceau chinois». Avec cet outil, plus on garde pressé longtemps le bouton de la souris, plus le trait s'élargit, ce qui donne un effet de trait au pinceau assez élégant. Beaucoup d'autres outils sont là, incluant plusieurs types d'aérographes, une fonction de texte utilisant des fontes vectorielles (un programme d'édition de fontes est fourni avec *Paint Designer*), de très nombreuses fonctions de manipulation et de déformation de blocs, des tracés de polygones ou de formes géométriques on ne peut plus complètes. Jugez donc: rectangles, carrés, ellipses, cercles, avec tracé du centre,

concentriques, passant par trois ou deux points, avec duplication donnant un effet 3D, en filaire ou en faces cachées, etc... Outre la loupe traditionnelle, qui permet le dessin à main levée mais aussi le tracé de lignes, de boîtes et des ellipses, ainsi que le remplissage de formes, on trouve une fonction amusante qui agrandit une portion d'écran sur tout l'écran affichable. Il existe une fonction d'ombrage avec inversion et dégradé en option. La découpe des blocs peut se faire par boite ou au lasso, et il y a plusieurs types de courbes de Bézier disponibles.

Ouf?

Certains outils incroyables ne figurent qu'au clavier, comme le rectangle de clipping qui permet de ne dessiner que dans une zone délimitée au préalable, et une fonction jamais vue dans un programme de dessin: la transformation automatique d'une portion d'écran en page VIDEOTEX! Le bloc d'image ainsi vidéotextisé est expédié sur l'écran de votre minitel avant d'être sauvé sur disquette... Un gadget qui n'en est pas du tout un et qui peut se révéler d'une grande utilité pour les créateurs de pages minitel. La conversion ne se fait qu'en noir et blanc, (alors qu'une image Videotex utilise jusqu'à huit nuances de gris), mais ainsi préparé le travail devient très rapide, vu les facilités exceptionnelles offertes par *Paint Designer* en matière de dessin pur et simple. Cependant, la réversibilité du UNDO, c'est à dire le fait qu'une deuxième pression sur cette touche , puisse «annuler une annulation» (autrement dit restituer à l'écran l'état de l'image antérieur à l'annulation d'une opération graphique), n'est pas vérifiable pour tous les outils. Si elle est active pour ceux comme le tracé de lignes, etc. elle ne l'est pas pour le dessin à main levée. Sur l'écran où les outils de travail sont accessibles, ont trouve également les grilles donnant accès aux différents écrans de dessin (4 sur 1040ST, et jusqu'à 57 sur MégaST 4), ou encore aux différentes trames de remplissage. Non loin de ces trames est présente la boite qui permet la redéfinition des brosses de dessin dans une grille de 16 X 16 pixels. Or, les motifs GEM ont eux aussi cette définition. L'outil d'édition de trames et de brosses est donc exactement le même. Pour éditer une trame il suffit en fait d'y transférer la brosse courante. Une bonne astuce, pratique et en plus économique en surface d'écran. Trames et brosses peuvent bien entendu être sauvées sur disque. De nombreux exemples sont fournis sur la deuxième disquette de *Paint Designer* avec des images, des fontes de caractères et des drivers d'imprimante. L'heure et la date sont aussi affichées sur cet écran, et il y a même une alarme programmable!



Notez le grand nombre d'écrans utilisables avec 4 Mo de mémoire

SYNERGIE & COMMUNICATIONS
VOTRE PARTENAIRE INFORMATIQUE

HYPERCACHE 30

LA PUISSANCE SURPASSÉE

HYPERCACHE 30 est une carte accélératrice basée autour d'un 68030 à 25 MHz, augmentant la vitesse de votre **ATARI** MEGA ST jusqu'à environ **500%**.

PRIX 9990,00 F.

HYPERCACHE ST+

LA PUISSANCE MAITRISÉE

HYPERCACHE ST+ est une carte accélératrice augmentant la vitesse de votre ATARI ST jusqu'à 70% en moyenne. HYPERCACHE est compatible avec la quasi totalité des logiciels ATARI ST. Démonstration chez votre revendeur habituel.

PRIX 1900,00 F.

STREAMER 150 Mo

Finis les Backup fastidieux avec une montagne de disquettes... Sauvegarder les données de votre disque dur très rapidement sur une cartouche de 150 Mo.

PRIX 9950,00 F.

DMA / SCSI

SCSI A LA PORTEE DE TOUS

Carte d'adaptation DMA/SCSI. Il vous est ainsi possible de fabriquer votre propre disque dur performant et à faible coût. Compatible, avec la plupart des disques durs et disques optiques.

PRIX 940,00 F.

Kits tambour et toner SLM 804 & 605

	KIT TAMBOUR	KIT TONER
SLM 804	*2846,40 F.*	*400,00 F.*
SLM 605	*1290,00 F.*	*255,00 F.*

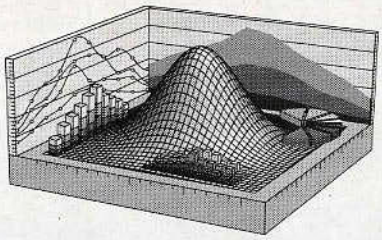
EXPERTISE 4 ET 4.5

LE SYSTEME EXPERT PERSONNEL

EXPERTISE 4 est un système expert d'ordre 1, vous permettant de constituer vos propres applications. Il est aussi inclus, la notion de variables externes. La version 4.5 reprend les caractéristiques de la version 4, mais possède un langage de programmation en plus.

Version 4 ***550,00 F.*** *Version 4.5* ***750,00 F.***

SciGraph



LE GRAPHE MAITRISÉ

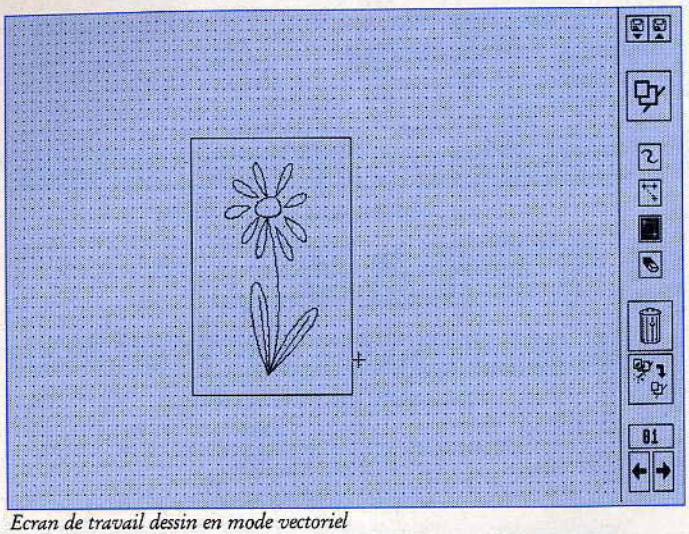
Un graphique est mieux qu'un grand discour, faite parler vos chiffres avec SciGraph et ses 28 types de graphes de base.

PRIX 2134,80 F.

36 15 SYNERGIE

Tous les produits SYNERGIE & COMMUNICATIONS sont en vente chez votre revendeur habituel.

1 Bis avenue du général LECLERC 77000 MELUN
tel: 64 37 04 04 télécopie: 64 87 02 45



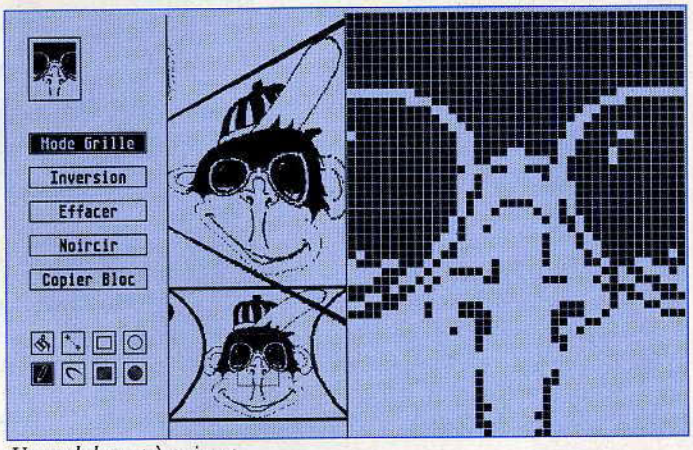
Ecran de travail dessin en mode vectoriel

Les symboles

Des portions d'image peuvent être capturées, manipulées et surtout stockées dans une fenêtre prévue à cet effet qui, un peu à la manière d'un sélecteur d'objet, peut scroller verticalement pour permettre la recherche et la sélection de ces «symboles». C'est une variante des blocs d'image façon *Degas*, ou des brosses façon *Deluxe Paint*. On peut en stocker plusieurs, y accéder très facilement et de façon sélective. Les symboles peuvent se stocker sur disque et constituer une véritable bibliothèque de fragments d'images, présente en mémoire tout au long de votre travail. Il y a aussi possibilité d'affecter à chaque symbole une touche du clavier, ce qui donne un petit aperçu de l'étendue des possibilités offertes par ce logiciel...

L'écran de contrôle

En plus de l'écran de travail, un deuxième panneau d'options donne accès des possibilités supplémentaires, comme des transformations de l'image tout entière, retournement, pixelisation, inversion, installation d'une grille de contrainte, l'affichage des coordonnées du curseur, modes logiques d'affichage graphique, choix de la forme du curseur (8 différents!), paramétrage du texte (style et taille), options de sauvegarde automatique, etc.



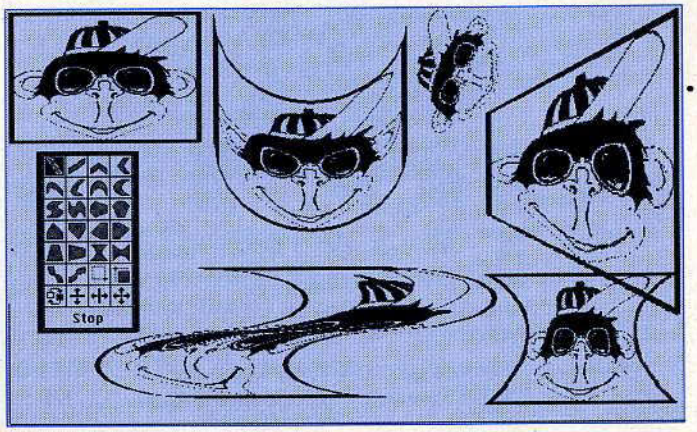
Un mode loupe très puissant

Vectoriel

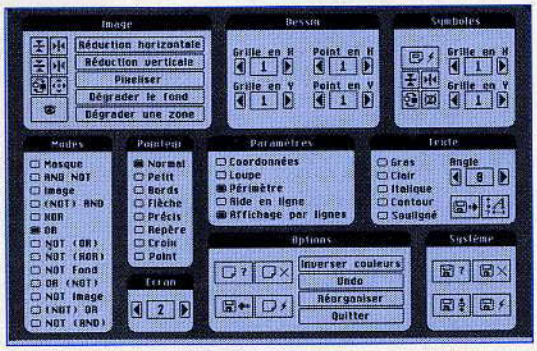
Quoiqu'étant dans ce domaine moins complet qu'un logiciel comme *Arabesque*, ou *Outline Art*, *Paint Designer* est aussi pourvu d'outils de dessin vectoriel. On peut le comparer à *Arabesque*, du fait que son propos est d'allier les avantages de ces frères ennemis que sont Bitmap et Vectoriel. Dans la page de dessin, où l'on peut définir les objets vectoriels sont réalisables: les courbes de Bézier, les lignes, les boîtes et les ellipses, ainsi que les boîtes remplies. Le dessin vectoriel est ici réduit à sa plus simple expression et les modifications à posteriori ne sont pas permises ici. Mais l'avantage est que tous ces objets, une fois définis, s'intègrent à une page bitmap, où ils deviennent alors des objets bitmap, à ceci près qu'avant d'être fixés, ils peuvent être étirés dans un sens ou dans l'autre, ce qui permet de varier leur taille et leurs proportions à volonté. A l'inverse, une fonction de la page de travail en vectoriel offre la possibilité d'aller capturer un fragment d'une image bitmap et de le vectoriser. On peut douter de l'utilité réelle d'une telle fonction. D'une part, parce que les formes ainsi vectorisées ne peuvent pas être transformées, tout au plus peut-on leur ajouter de nouveaux vecteurs et les restituer ensuite à l'univers bitmap avec la possibilité de les déformer. D'autre part, parce que la vectorisation n'est pas vraiment convaincante et que de simples segments de droites deviennent parfois de petits traits hachés difficiles à identifier.

Cela n'enlève rien à l'intérêt évident de l'impressionnante batterie d'outils graphiques bitmap de *Paint Designer*, qui s'affirme comme un véritable mastodonte au milieu de la faune des petits programmes de dessin noir et blanc. Mais il ne faut pas se faire d'idées exagérément enthousiastes sur ses capacités dans le secteur du vecteur. Reste qu'avec autant de possibilités, *Paint Designer* n'a plus guère le choix que celui de devenir une référence sur ST. On peut aussi lui souhaiter de gérer un jour la couleur, ce qui le placerait largement en tête de tous ses concurrents. Dans l'avenir, peut-être.

Bruno Bellamy



Quelques unes des déformations d'images possibles



Un menu de paramètrage impressionnant

62, rue Gabriel Péri - 93200 Saint-Denis
Tél: 42.43.22.78 – Fax: 42.43.92.70
Métro Saint-Denis Basilique
Du lundi au samedi de 9h à 19h

Le Spécialiste Parisien

SCAP Informatique

Votre partenaire professionnel

SCAP est aujourd'hui le plus important renvendeur à vous proposer une intégration totale de services dans un domaine très particulier :

La Micro-Edition avec calamus

- Conseil
- Vente de stations de travail
- Installation sur site
- Réseaux locaux hétérogènes
- Formation
- Flashage Linotype 300
- Hotline 7/7 jours

REVENDEUR AGRÉÉ TT

MEGA : VOICI LA COULEUR !

Carte ISAC
Carte graphique Haute Résolution sur Atari Méga permettant des résolutions 1028x768 en 16 coul. parmi 4096, 1024x768 en N&B, et 800x600 en 16 coul.
5990,00 frs TTC
Ex : EIZO 9070(16") + Carte ISAC = 17490.00

S.A.V. EXPRESS

L'événement de l'année :
1- Réparation sous 48H (Tarif normal)
2- Réparation immédiate (Tarif express)
Finies les attentes interminables !

OCCASIONS

1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence

DISQUETTES 3"1/2

49 Frs les 10

LE MOIS DU DISQUE DUR
SUPER PROMO
À PARTIR DE 20MO
JUSQU'À 650MO

PROMO DU MOIS

Lecteurs externes complets 3"1/2, double face
690,00 frs

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

Moniteur Multi synchro Couleur et monochrome
A PARTIR DE
3990,00 frs
(reprise de vos moniteurs...nc)

NOUVEAU

Lecteur 1,44Mo, interne ou externe pour votre ST entièrement compatible !
1490 Fr

IMPRIMANTE

Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24–10
Epson LQ–500
PROMO !!!

MEGA TOWER

- Disque dur 44Mo amovible
- Disque dur 30Mo
- Emulateur PC SuperCharger
- Emulateur Spectre GCR
- Lecteur 1,44 Mo
- Hypercache 16Mhz
- Carte grand écran 19"
- Ecran Multisyncro
- Reset en façade, clavier RTS...

Reprise de votre matériel
Système modulable et évolutif

DOMAINE PUBLIC

LE NOUVEAU CATALOGUE 1990 POUR ATARI EST ARRIVÉ
Tous les DP de RFA,USA,GB pour notre nouveau cru
Envoyez-nous 25F en timbres pour le recevoir
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

OFFRE P.A.O.

ATARI MEGA ST4
Ecran monochrome
Disque dur 30Mo
Imprimante laser Atari
Calamus

OFFRE MEGA ST

MEGA ST4 mono
MEGA ST2 mono
MEGA ST1 mono
PRIX EXCEPTIONNELS!

SCAP recherche commerciaux dynamiques

SUPERCHARGER ver. 1.40

L'Emulation PC que tout le monde attendait. La vitesse d'un XT à 12Mhz, un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant aucune soudure (connection sur le port DMA sans monopolisation) 512Ko de RAM (extensible à 1Mo), supporte le coprocesseur 8087, émulation CGA, Hercules, livré avec DOS 4.01, gère les disques durs Atari, le port parallèle à 100%, le port série, la souris Atari. Indice Norton 4.2...
2590 F (512Ko) – **2890 F** (1Mo)

PROMOTION SPÉCIALE POUR L'ACHAT DE TOUTE UNITÉ CENTRALE NEUVE

DISQUE DUR

Nous intégrons dans vos MegaST des disques dur de très haute qualité jusqu'à 200Mo
40Mo à partir de 3490,00F

MODEM

2400 bauds
0-300, 1200,1200/75
Compatible Hayes
1890 Frs
Destiné à l'exportation

VOTRE ST EN TURBO

AdSpeed ICD
Le nouvel accélérateur 16 Mhz pour ATARI ST/STE/STACY/Mega avec 32 Ko de cache, supporte les ROM TOS à 70 nanosecondes, switchable par soft/hard entre 8/16 Mhz, très compact, et surtout le plus puissant !!
1890,00 frs TTC

SUPER

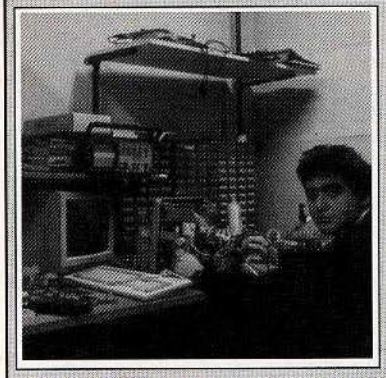
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat de TT, MEGA ST ou STE

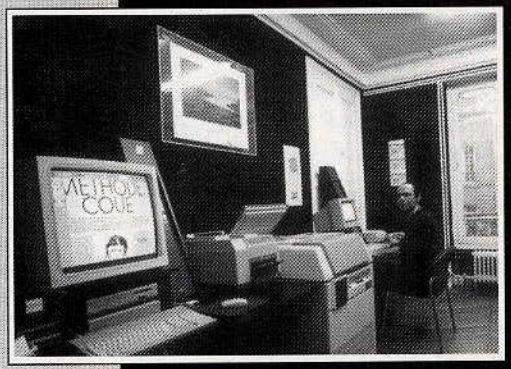
EXTENSIONS RAM

POUR TOUS LES TYPES D'EXTENSIONS, CONTACTEZ NOUS PAR TÉLÉPHONE
Extensions montées par notre SAV

RÉSEAU ETHERNET

Réseau Biodata en démonstration permanente. Connection entre PC, ST, UNIX... Vitesse de transfert 10MBits/s, connection sur le port DMA, partage des ressources
Prêt, présentation sur site possibles





LES PRIX, LA COMPÉTENCE, TOUS LES ATOUTS SONT ENTRE VOS MAINS...

Document entièrement réalisé avec calamus et flashé sur linotronic – Prix succeptibles d'être modifiés sans préavis – Promotions non cumulables

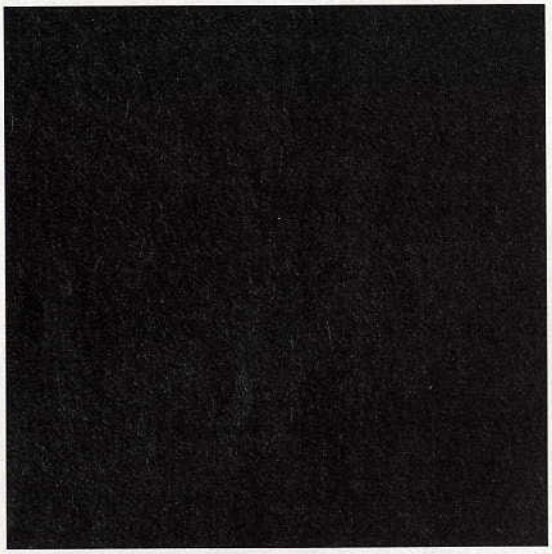
Si vous êtes petit comme ça...

et comptez le rester...

Vous pouvez sans doute acheter un logiciel de facturation comme ça

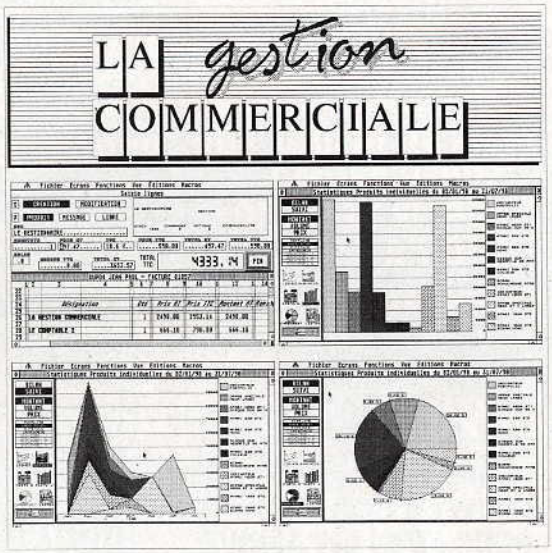
et vous en contenter...

Mais si vous êtes grand comme ça...



ou comptez le devenir...

Vous devez acheter un logiciel

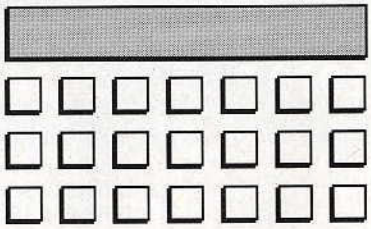


comme ça !!!

Revendeurs contactez-nous - LOGISOFT - 15, Rue Belleville 31200 TOULOUSE -
Téléphone: 61 29 86 50 - Télécopie: 61 13 70 01

LOGISOFT

Les Softs Professionnels



LA GESTION COMMERCIALE

Nouveau version 1.16

- Logiciel entièrement sous GEM d'une conviviale philosophie connue de tous, (multifenêtre, menus déroulants ...).
- Gestion des fichiers type "base de données".
- Visualisation des factures (ventes, achats), commandes etc... en WYSIWYG avec défilement vertical et horizontal, rechargement d'une ligne par simple cliquage. Suppression et insertion de lignes.
- Impression directe ou en files d'impression avec stockage sur disque dur comme sur gros systèmes (4 niveaux de priorité).
- Toutes les fonctions (consultation, statistiques, éditions...) restent accessibles en permanence.
- Réimpression des états "à la carte". Etc ...

Atari 1040 &Méga ST (mono & couleur) - 2490 F HT

LE COMPTABLE II

Nouveau version 2.56

- Comptabilité des associations, comités d'entreprises, petites entreprises, commerçants, exploitants agricoles, ...
- Comptabilité multidossier et multifichier, tableau de gestion, calculs de budgets, suivi de postes, détail par activité, lettrage et délettrage (automatique et manuel), saisie interactive avec la consultations, suivi permanent de 22 comptes ou groupes de comptes (formules).
- Nombreux automatismes, entièrement paramétrables par l'utilisateur, de façon à éviter toute tâche répétitive.
- Récupération des écritures effectuées à partir de "LA GESTION COMMERCIALE". Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 790 F TTC

LE GESTIONNAIRE

Nouveau version 1.30

- Logiciel de création de tableaux (système tableur, feuilles de calculs, colonnes, lignes, cadre, ...), d'une grande simplicité d'utilisation permettant un accès direct, en lecture comme en écriture, aux fichiers du logiciel "LE COMPTABLE". Création de nouveaux états pour "LA GESTION COMMERCIALE"
- Il permet de créer les états les plus complexes :

Bilan, comptes de résultat, liasses fiscales, déclarations diverses, tableaux de gestion, budget, ...

- Il offre également la possibilité d'interfacer en toute sécurité les applications les plus diverses avec "LE COMPTABLE".
- Utilisé comme un tableur indépendant, il vous étonnera par ses fonctions et son ergonomie. Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 590 F TTC

Et bientôt "LA GESTION DU PERSONNEL"

L'INVESTISSEUR

NOUVEAU

- Le logiciel boursier digne de l'ATARI ST, pour s'ouvrir les portes du Palais Brongniart
- Conçu comme un outil de gestion de portefeuille et d'aide à la prise de décision boursière.
- Utilisé depuis 1985 la version actuelle est le fruit d'une évolution constante fondée sur un usage intensif.
- Téléchargement rapide des cours par serveur minitel dédié.
- Graphiques instantanés (classiques, points et figures) pilotés à la souris.
- Gestion de portefeuille puissante par boites de dialogues intelligentes.
- Gestion complète des actions en bourse. Etc ...

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

PAINT MASTER

NOUVEAU

Inclu gratuitement "Sprite Animator"

- Logiciel de dessin artistique de conception nouvelle, contenant un éditeur de fontes couleurs, une palette déplaçable à l'écran, trois loupes de travail, la découpe au lasso. Création automatique de trames couleurs, le remplacement d'une ou plusieurs couleurs de façon simultanée. Toutes les fonctions graphiques peuvent être utilisées avec un dégradé en seize couleurs, y compris le texte et les blocs.
- Lignes étirables, courbe et spline en temps réel, droites, ligne à 45, polygone curviligne et régulier, remplissage avec motifs et blocs, aérographe réglable, loupe paramétrable et déplaçable, inversion, rotation, réduction, agrandissement ...
- Les fontes couleurs peuvent être incorporées dans vos propres programmes.

Atari 1040 ST & Mega ST (Couleur) - 590 F T.T.C.

LE PROFESSEUR

- Logiciel de suivi de classe qui allégera considérablement la masse de travail qui incombe à votre profession. Parce qu'il a été réalisé en liaison avec des professeurs de lycée et de collège, ce logiciel vous donnera nous l'espérons entière satisfaction.
- Ce programme permet de prendre en compte toute la gestion d'une classe. Vous pourrez donc :
- Entrer les fiches de vos élèves, leurs notes, tirer les moyennes, obtenir les statistiques dont vous avez besoin avec visualisations graphiques, avoir une sortie imprimée de tout travail, et bien d'autres options que vous apprendrez à découvrir.
- Sa facilité d'utilisation vous surprendra. Nul besoin d'être un initié de l'informatique.

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

LE DESSIN TECHNIQUE

NOUVEAU

- Logiciel de dessin technique en deux dimensions. Il permet donc le dessin industriel, architectural, électronique, etc...
- Ses nombreuses fonctions facilitent la réalisation de dessins de grande complexité.
- Ses fonctions innovatrices en matière de dessin technique sur ATARI ST telles que les droites de construction et les pièces en font l'outil indispensable du dessinateur technique.
- Son langage BASICAD, proche d'un BASIC lui permet d'étendre ses possibilités selon vos besoins.
- Quelques caractéristiques: Droites de construction, lignes, rectangles, polygones, cercles, arcs de cercle, ellipses, arcs d'ellipse, hachurages paramétrables (métaux légers), calques (255), chanfreins, ...
- Impressions: sur table, matricielle, laser post. ...

1040 ST & Mega ST (Mono & G.E) - 1490 F T.T.C.

L'ELECTRONICIEN

Nouveau version 1.2

- Logiciel de C.A.O. d'électronique analogique :
- Positionnement rapide des composants à l'aide de la souris, Tracé automatique : résistances, capacités, bobines selfiques, transistors bipolaires, à effet de champs et MOS, amplificateurs opérationnels, ...
- Représentation conforme et repérage automatique des composants, précision des composants et des calculs supérieure au 1/000. Copier, déplacer, effacer, sauvegarder ou charger des portions de circuit,
- Simulation et représentation graphique dans le plan de bode ou de nyquist, toutes les caractéristiques d'un circuit en n'importe quels points.
- Représentation et comparaison silmutanées de plusieurs courbes caractéristiques. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 990 F TTC

LE DESSINATEUR

- Il permet de réaliser très facilement toutes les fonctions graphiques de base ainsi que : splines, courbes de bezier, polygones à nombre de cotés variables et rotation libre, ...
- Il possède deux loupes fonctionnant en temps réel.
- Plusieurs modes de découpes de blocs dont un mode lasso avec création automatique de masque permettant des effets spectaculaires.
- Il offre un système de cotations automatiques.
- Un éditeur de texte puissant, effets de projection spectaculaire, rotation, inversion, justifications, ... Il charge les polices GEM (ne nécessite pas GDOS), il offre en plus un mode de polices vectorielles.
- Il permet même d'imprimer des banderoles. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 590 F TTC.

STBUDGET II

Nouveau version 2.50

- Gestion de budgets : comptes et place-ments.

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 390 F TTC

STCOMPTE

- Gestion et d'analyse de compte bancaire.

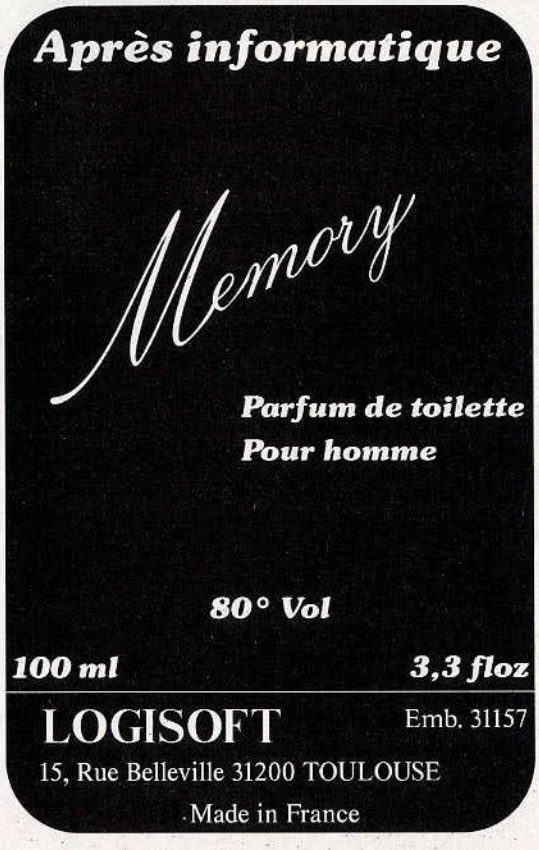
Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 290 F TTC

LE REDACTEUR

- Logiciel de traitement de texte 'la référence".

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 590 F TTC

LOGISOFT c'est aussi un parfum



Pourquoi un parfum ?

En tant qu' éditeur et concepteur de logiciels nous avons étés sollicités pour réaliser un programme de conceptions de produits en parfumerie.

Après plusieurs mois de développement un logiciel à usage strictement confidentiel et privé fut mis au point.

Cette recherche nous à permis de créer pour vous 'MEMORY' parfum haut de gamme dédié au millieu informatique.

120 Francs T.T.C

IMAGE!
La retouche à la portée de tous

Pourquoi faire compliqué lorsqu'on peut faire convivial? C'est sans doute l'idée première des auteurs de IMAGE. Ils ont réalisé là un produit sobre et pratique.

Image! entre dans la catégorie des programmes de dessin bitmap haute résolution. Il tourne donc sur votre ST pourvu d'un moniteur monochrome. Entièrement sous GEM, et en respectant totalement la philosophie, il peut travailler sur des images dépassant largement la taille de votre écran, puisque celles-ci sont affichées dans une fenêtre dont vous pouvez explorer le contenu à l'aide des «ascenseurs» prévus à cet effet.

On pourrait aisément être tenté de le comparer à *ZZ-Lazy Paint*, ou encore à *Image Partner*. Il est vrai que sa vocation est assez similaire. *Image* n'est pas tout à fait aussi ambitieux, et mise visiblement sur la simplicité. Ce peut être un très bon outil pour travailler sans fignoler des images destinées à la PAO, ou pour retoucher sommairement des images digitalisées en 300 DPI, sans passer forcément par des logiciels dont la complexité peut dérouter certains.

Compatibilités

Image charge des fichiers bitmap IMG, *Degas*, *Neochrome*, *Doodle* ou *IMG Calamus*. Il dispose également des images vectorielles GEM et des fontes GEM. On regrettera qu'il ne charge pas d'images IFF. Les images importées deviennent de toutes façons des images bitmap et sont traitables comme telles: elles peuvent être retournées horizontalement ou verticalement, ou tournées à 90 degrés, et il est également possible de modifier leur taille et leurs proportions. Des fonctions de bloc sont disponibles, tels que la découpe par fenêtre ou au lasso, l'épaississement, le détourage, etc. Comme plusieurs fenêtres peuvent être ouvertes simultanément (attention dans ce cas à ne pas charger d'images trop grandes, car vous êtes tout de même limité par la capacité mémoire de votre ST, et des images digitalisées, par exemple, sont très gourmandes en RAM), il est possible de prélever des éléments dans l'une pour aller les recoller dans l'autre.

Les outils de dessin sont eux aussi GEM: à main levée (crayon ou brosse), tracé de lignes, boîtes et ellipses ordinaires ou remplies, remplissage de formes (avec les trames GEM habituelles, mais redéfinissables). Il y a bien sûr la gomme, l'aérographe, la loupe et l'insertion de texte, avec des fontes GDOS. Ces outils sont accessibles avec un pop-up menu, c'est-à-dire une fenêtre contenant les icônes et qui s'affiche n'importe où sur l'écran, suivant la position de la souris.

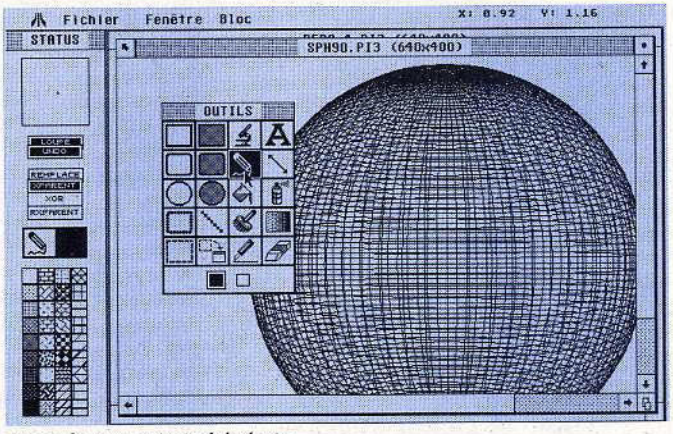


Image: le menu principal de dessin.

Les différents modes logiques d'affichage sont disponibles, et les fonctions loupe d'aide et UNDO peuvent être désactivées pour gagner du temps et de la mémoire. Les coordonnées du curseur sont affichées en permanence, en pouces, millimètres ou pixels. Voilà une interface utilisateur sobre mais irréprochable.

Pratique

Image est facile d'emploi, et simple d'apprentissage. Pour des utilisations aisées sur de grandes images, il rendra beaucoup de services là où un outil professionnel de très haut niveau ne serait pas forcément requis. C'est donc un logiciel recommandable pour qui ne possède pas une configuration importante et n'a qu'une utilisation occasionnelle d'un outil de retouche ou de dessin à très haute résolution. Nous pensons par exemple - et c'est sans aucun doute pour eux que *Image* a été conçu - aux utilisateurs de logiciels de petite PAO qui ont parfois le besoin d'intégrer des images à leur mise en page mais qui ne peuvent pas s'investir trop dans le secteur graphisme. Enfin, un deuxième logiciel fourni avec, permet l'impression en «poster» sur plusieurs feuilles A4, d'images IMG dépassant les capacités de votre imprimante.

Vendu moins de 500 F, ce logiciel constitue une alternative économique des plus intéressantes aux softs *ZZ Lazy Paint* ou *Image Partner*. On attend avec impatience la version 2, disponible début 1991.

Bruno Bellamy

ATARI WORLD : 590 F
BOUCLEZ VOS VALISES !

STARTER PACK : la valisette contenant tous les produits indispensables pour découvrir et aller loin, très loin dans l'univers Atari. Jugez-en plutôt :

- **BIEN DÉBUTER** : véritable best-seller, l'ouvrage idéal pour acquérir facilement les notions de bases.
- **TEXTOMAT** (traitement de texte), **DATAMAT** (gestion de fichiers) et **CALCOMAT** (tableur graphique) : trois logiciels de bureautique performants pour améliorer sa productivité.
- **AUTOFORMATION AUX LANGAGES BASIC :** le livre et la disquette, une méthode d'apprentissage efficace à la programmation en GFA BASIC, OMIKRON et STOS.
- **LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX** : trucs, astuces, et solutions bien souvent inédites vous sont proposés sur les derniers hits.
- **LA DISQUETTE DES MEILLEURS LOGICIELS DE GRAPHISMES ET DE SONS DU DOMAINE PUBLIC.**

Pour 590 F, offrez-vous le tour du monde ATARI en 1ère classe à prix charter.

WELLDONE

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

☐ Je désire recevoir le STARTER PACK ci-joint mon règlement de 590 F par :
☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION
☐ carte bleue
date d'expiration _____
Date _____

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____
Signature

EDITIONS MICRO APPLICATION

COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT

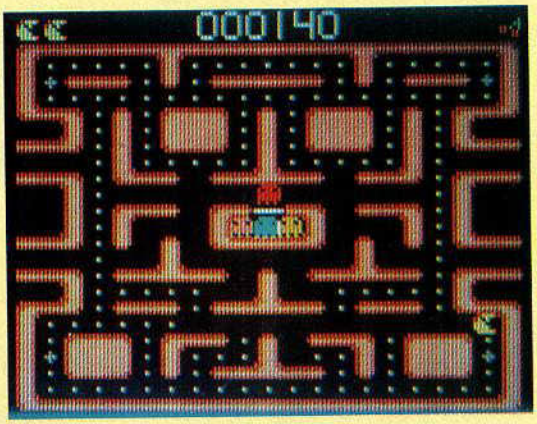
LYNX
Le plus beau cadeau de Noël

L'extraordinaire console de jeux portable en couleur d'Atari voit son catalogue s'étoffer de jour en jour en cette veille de Noël. Du hit d'arcade au jeu de réflexion, il y en a pour tous les goûts.

La console Lynx constitue probablement un des plus fabuleux cadeaux que le Père Noël puisse laisser dans vos chaussons. Si son catalogue de jeux était jusqu'à présent assez réduit, cela ne sera plus le cas dans les jours à venir. En effet, neuf jeux sont attendus prochainement.
Nous avons pu tester quatre d'entre eux.

Mrs Pac Man

Gobble, Gobble, Blub! Mesdames et Messieurs, la voici! La seule, la vraie, la super star, la déesse des labyrinthes les plus fous: *Miss Pac Man*! N'est-elle pas adorable avec ses longs cils et son petit nœud rose! «Miss Camembert», comme on la surnomme en France, court à travers une quinzaine de labyrinthes avalant pilules énergétiques et fruits délicieux. Mais enfin pourquoi court-elle ainsi? Parce qu'il n'existe pas de mondes parfaits et que ceux de notre héroïne sont infestés de fantômes voraces et amateurs de fromages de Normandie!
Vous connaissez tous le célébrissime *Pac Man*, le plus répandu des jeux d'arcade. *Miss Pac Man* (sorti un an après, en 1982) en est une version évoluée. Au début du jeu, vous pouvez choisir le niveau à partir duquel vous désirez commencer. A chaque niveau, son labyrinthe. Plus vous avancez dans les niveaux, plus les fantômes sont agressifs et plus l'effet des super-pilules est court (quand Miss Pac Man avale une super-pilule, les fantômes changent de couleur pendant un temps limité et peuvent être dévorer par Miss Pac Man). Vous retrouverez tous les labyrinthes de l'arcade mais également ceux «spécial Lynx». Ces derniers sont plus larges et plus difficiles. Miss Pac Man doit y guetter les éclairs d'accélération qui apparaissent de temps en temps. Attrapez-les et conservez-les. Lorsque vous aurez besoin d'un peu de vitesse, activez l'éclair d'accélération en pressant sur un des boutons.
A la fin de certains tableaux, vous pourrez assister à de petites entractes animées, relatant les aventures amoureuses de Mr Pac Man et Miss Pac Man!
Les sons et les graphismes sont identiques à ceux de la borne d'arcade ce qui réjouira les nostalgiques. Le jeu n'a pas pris une ride. Il est toujours aussi difficile et captivant.



Road Blasters, une course poursuite effrénée

Miss Pac Man
Namco/Atari Corp
Note Globale: **85%**

Road Blasters

Dans un monde ravagé par un conflit atomique, vous allez jouer les «Mad Max» durant un long rallye composé de 50 étapes. Pour cela, vous disposez d'un redoutable véhicule rapide et puissamment armé. A ce rallye participe également des concurrents assoiffés de sang qui préfèrent de loin le stock car. Autant de voitures, jeeps, et motos dont le seul but est de transformer votre véhicule en un tas de ferraille calciné. Pour compliquer le tout, canons et mines viennent augmenter la difficulté. Durant le rallye, vous pouvez ravitailler votre véhicule à l'aide de bidons disséminés sur le tracé. Des avions ravitailleurs vous livrent de temps en temps quelques armes auxiliaires comme des missiles, un puissant canon pour cibles en mouvement, un bouclier protecteur ou un nitro-injecteur pour des accélérations fulgurantes. Attention, vous ne pouvez transporter qu'une arme auxiliaire à la fois. L'action se déroule en 3D à une vitesse vertigineuse. L'animation est très réussie comme toujours sur Lynx. La pré-version que nous avons vu ne disposait pas encore du son.

Mais cette conversion semble en tout point identique à l'arcade. Le jeu se joue seul, mais laisse espérer beaucoup de bonnes choses en matière de courses de voitures sur Lynx. On attend donc avec impatience la super course de F1, ***Checquered Flag*** qui devrait sortir fin janvier. En attendant, ***Road Blasters*** devrait être un des grands hits du Lynx. De l'action pure et dure!

Road Blasters
Atari Corp
Note Globale: **85%**

Zarlor Mercenary

Zarlor Mercenary est au Lynx ce que ***Xenon II*** est au ST. Un infernal shoot'em up spatial à scrolling vertical. Vous devrez, au cours des différents niveaux, détruire ennemis et installations. Chaque destruction vous rapporte un nombre donné de points. De temps en temps, des bonus et armes spéciales apparaîssent. A vous de les récupérer malgré l'escadron d'ennemis qui les protège. Au terme de chaque niveau, vous devrez affronter un gigantesque monstre occupant à lui seul plus de la moitié de l'écran. Si vous arrivez à le transformer en carcasse flottante, vous pourrez passer à «la boutique des petites horreurs». Vos points sont, en effet, transformer en monnaie trébuchante. Vous pourrez ainsi compléter votre vaisseau et l'équiper de nouvelles armes toutes plus redoutables les unes que les autres.

Zarlor Mercenary, un scrolling vertical parfait.

L'intérêt du jeu réside dans son mode multi-joueur. Quatre joueurs peuvent se partager simultanément l'espace de jeu. Au début, chacun doit choisir son personnage parmi les huit disponibles. Chaque personnage dispose de ses propres armes. En mode un joueur, il est particulièrement difficile de dépasser le 3e niveau. Plus vous êtes nombreux, plus grandes sont vos chances d'affronter les niveaux élevés.

La réalisation, signée Epyx, est presque parfaite. Animations et scrollings très fluides, maniabilité excellente, graphismes superbes. Seuls les sons déçoivent un peu, on est loin des digitalisations de ***Klax***. ***Zarlor Mercenary*** est le shoot'em up du Lynx!

Zarlor Mercenary, choix du personnage et des armes.

Zarlor Mercenary
Epyx/Atari Corp
Note Globale: **96%**

Shangaï

Après tous ces jeux d'action, en voici venir un qui reposera vos nerfs mais pas vos méninges. ***Shangaï*** est un jeu de réflexion, un solitaire inspiré du ***Mah Jongg***. Il se compose de 144 dominos, tous disposés de façon aléatoire dans une formation (sur plusieurs étages) que vous choisissez au départ parmi les cinq proposés. Le but du jeu est de retirer tous les dominos du jeu. Pour cela, vous devez sélectionner deux dominos identiques et libres. Un domino est dit libre s'il peut se mouvoir vers la gauche ou vers la droite, et qu'il n'est recouvert par aucun autre domino. A priori, cela semble enfantin, mais en réalité le jeu nécessite réflexion et mémoire pour arriver au bout. Si ces conditions ne sont pas remplies, vous risquez de tomber rapidement dans une configuration telle qu'aucune paire ne peut être assemblée.

Le jeu peut-être joué seul ou à deux (avec deux Lynxs reliés par Comlynx). Les jeux à deux peuvent se dérouler selon trois formules:

- le jeu en alternance, chaque joueur a alternativement 10 secondes pour trouver une paire.
- en compétition simultanée, chaque joueur cherchant simultanément à trouver une paire. Celui qui aura récolté le plus de paires a gagné.
- en coopération, le but commun étant de terminer le jeu.

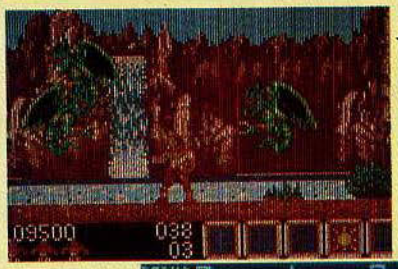
Shangaï est un jeu original, qui passionnera probablement beaucoup plus les adultes que les enfants. Rappelant un peu les «réussites» et autres solitaires, ***Shangaï*** est un jeu dont on ne se lasse pas!

Shangaï
Mediagenic/Atari Corp
Note Globale: **90%**

Alexis Valley

TOUTES LES NOUVEAUTÉS LYNX SONT SUR LE **3615 ATARI** FORUM LYNX.

TRES BIENTOT


Rygar.

Xenophobe.

Robo Squash.

GALERIE GRAPHIQUE

L'art vidéographique permet de rêver. Admirons ensemble les superbes tubes cathodiques.

TRUCK réalisé par Alain Negre avec Néochrome

Galerie, mode d'emploi

Atari Magazine publie tous les mois les meilleures créations graphiques sur ST reçues au journal.

Un vote parmi la rédaction désigne la meilleure image du mois. Son auteur est récompensé de dix logiciels du domaine public choisis sur le catalogue du **3615 Atari**.

Les plus beaux dessins sont exposés dans la galerie télématique, transformés en images minitel par nos soins, sur le **3615 Atari** code **GAG**.

Téléchargez

Vous trouverez les originaux des dessins au format Degas auto-décompactables dans le dossier Galerie du téléchargement **3615 Atari**.

Utilisez le programme Transity pour les télécharger.

La participation

Envoyez vos dessins sur disquette, avec vos coordonnées et le nom du programme utilisé sur l'étiquette, à l'adresse du magazine.

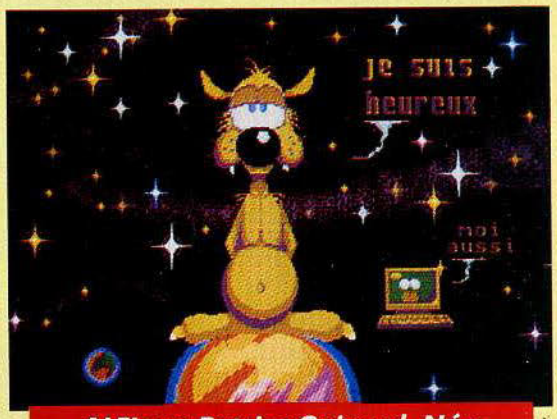
Faites-nous également parvenir une attestation signée de diffusion et mise en téléchargement

TROISMAT de Guy Hanser, DEGAS

TRUEBLUE par Chris de Mars, DEGAS ELITE

Graphiste cherche programmeur

Si vous désirez mettre vos talents de graphiste au service d'un projet de création de programme (éducatif, ludique, etc.), n'hésitez pas à le rappeler dans le courrier accompagnant vos dessins pour que nous en parlions dans notre rubrique.



ALFI par Patrice Guiraud, Néo.

FRANCOIS réalisé sous Néochrome

de vos dessins. Les images seront obligatoirement au format Degas ou Degas compressé. Utilisez Tiny (disponible sur le téléchargement **3615 Atari**) ou tout autre utilitaire de conversion de format, si votre programme de dessin ne sait pas sauvegarder dans ce format d'image. Les dessins dans les trois résolutions sont acceptés.

Gabriel Lopez

Le gagnant

Toutes nos félicitations à Mr Alain NEGRE, dont le dessin «Truck» a été élu meilleur graphisme du mois par l'équipe d'**Atari Magazine.**

Envoyez vos œuvres à:
ARTIPRESSE
Galerie Graphique
79, avenue Louis Roche
92230 Gennevilliers

ROBOT1 par Pascal Martin aidé de Degas Elite

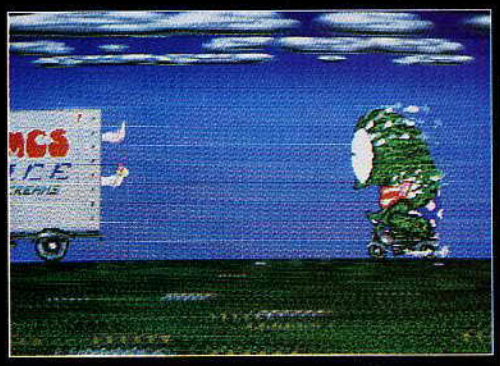
N'oubliez pas

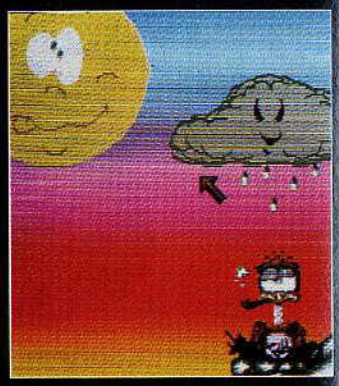
Pour obtenir des résultats encore meilleurs, rien n'interdit d'employer des programmes complémentaires. Par exemple CAD 3D (Cyberstudio) pour la création de volumes 3D réalistes ou SPECTRUM 512 pour obtenir des beaux dégradés à transférer ensuite sous format DEGAS. Les digitalisations sont permises, mais nous accorderons plus de valeur au travail à main levé, nettement moins facile.

CONCOURS STE
La plus belle démo de l'année

Le grand concours "création et animation sur STE" s'est terminé le 10 Novembre. Fini le suspens, voici les résultats...

Ce concours, organisé conjointement par Atari France et Atari Magazine, avait pour objet la création d'une animation graphique et sonore exploitant les extraordinaires possibilités du 520 STE. Après délibération du jury, c'est Guillaume Auduc qui l'a emporté à l'unanimité avec sa superbe démo "The Delirious".
Avec ses sons digitalisés en stéréo, ses sprites animés par le blitter, ses scrollings hardware multidirectionnels et ses 32000 couleurs, cette démo exploite absolument toutes les capacités du STE. Nous avons joint Guillaume Auduc par téléphone pour connaître, à chaud, ses impressions d'heureux gagnant.





Atari Magazine: Guillaume Auduc vous avez gagné!
Guillaume Auduc: C'est incroyable! C'est super! C'est génial! J'y crois pas!

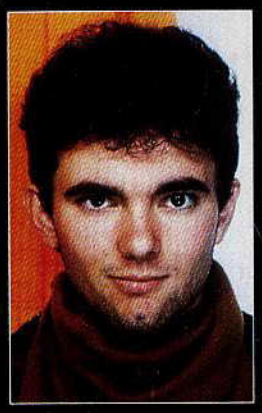
AM: Il faudra bien vous faire à cette idée car vous êtes l'heureux gagnant d'un 1040 STE! Mais Guillaume, qui êtes-vous donc, et d'où vous viennent ces dons de programmation?"
GA: J'ai 19 ans. J'habite à Nantes. Je suis en Terminales D. J'ai acheté mon premier ST il y a quatre ans. Je suis venu naturellement à la programmation. J'ai découvert l'assembleur 68000 il y a un an et demi, et depuis je passe le plus clair de mon temps à créer des démos. En octobre 1989, j'ai craqué sur le 520 STE. Il venait à peine de sortir, et je rêvais de créer des démos mettant en valeur ses formidables caractéristiques.

AM: En quel langage a été écrite The Delirious? Sa programmation vous a demandé combien d'heures?"
GA: The Delirious a été entièrement écrite en assembleur 68000 à l'aide du logiciel Devpac 2. J'ai débuté sa réalisation juste avant les grandes vacances. Cela m'a prit en tout 2 mois et demi.

AM: Pour tous nos lecteurs avares de petits secrets de programmation, dites nous en quelques mots comment vous êtes arrivé à un résultat aussi exceptionnel!
GA: J'ai conçu un soundtracker sur 4 voies stéréo utilisant des échantillons à 25 Khz! Les fantastiques possibilités de scrolling hardware du STE sont utilisées pour générer le scrolling horizontal parallaxe sur 32 plans. Les 32000 couleurs sont obtenues par une astuce de programmation déjà utilisée dans Quantum Paint. Elle permet en réalité d'accéder à une palette de plusieurs millions de teintes!

AM: Nous avons également remarqué que vous utilisiez le blitter.
GA: En effet, c'est lui qui anime les 22 objets de 32x32 pixels. C'est déjà bien mais le blitter est très puissant et on peut faire beaucoup mieux. Un ami a optimisé mes routines et nous pouvons maintenant afficher jusqu'à 50 objets simultanément. En utilisant des sprites plus petits (16x16) le blitter peut afficher entre 200 et 250 objets en un seul balayage écran.

AM: Merci Guillaume pour tous ces trucs et félicitations pour votre victoire!
GA: Merci encore à vous, c'est vraiment génial d'avoir gagné.

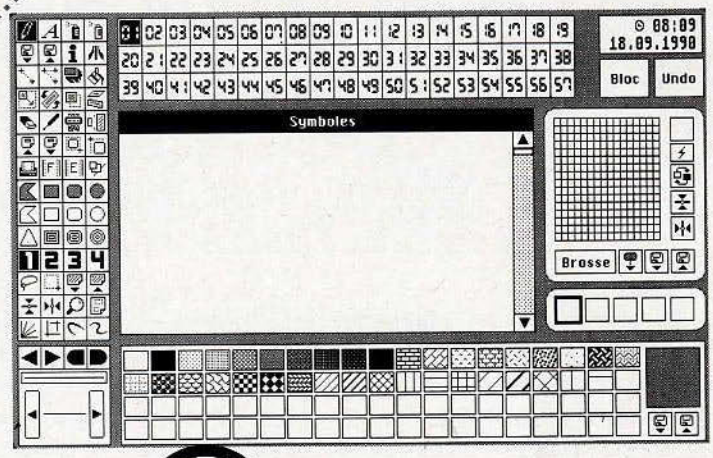


Guillaume Auduc, gagnant du concours "Création et Animation sur 520STE".

PAINT DESIGNER

POUR ATARI™ MONOCHROME

La référence graphique

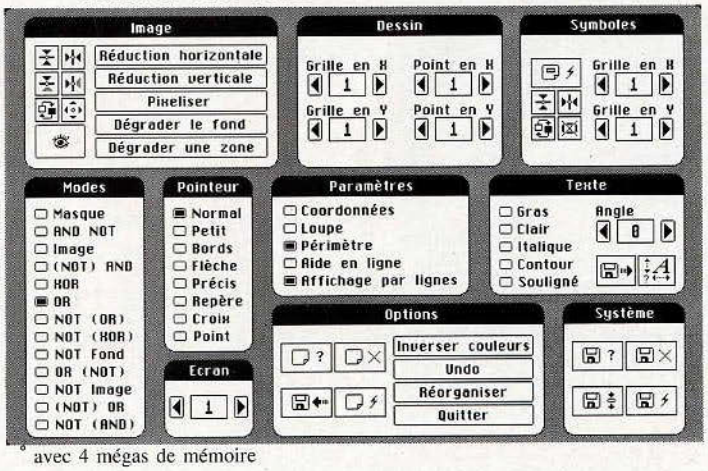


ESAT SOFTWARE éditions.

Organisé autour d'une interface utilisateur très conviviale, **PAINT DESIGNER** associe rapidité d'exécution et facilité d'utilisation.
Orienté vers de nombreux formats d'images, **PAINT DESIGNER** exporte les images vers la plupart des logiciels de **P.A.O.**
Intuitif dans ses outils de dessin classiques, **PAINT DESIGNER** libère toute sa puissance dans les fonctions temps réel.
Précis jusque dans la mise en page, **PAINT DESIGNER** reconnaît toutes les fontes .FNT.
Professionnel, **PAINT DESIGNER** manipule des bibliothèques de Symboles (électronique, architecture, musique, ...).
Confortable, **PAINT DESIGNER** propose 57 écrans de travail.*

Prix public conseillé: 590 FF

Nécessite 1 Mo de RAM et un lecteur double face



* avec 4 mégas de mémoire

"QUELLE SATISFACTION QUE DE REALISER DU PREMIER COUP, L'IMAGE QUI RACONTE TOUT CE QUE L'ON SOUHAITE COMMUNIQUER"

RENOIR

Des difficultés pour vous procurer PAINT DESIGNER ?
Alors commandez le en direct à l'adresse indiquée, en joignant un chèque de 590 Francs + 35 francs de frais de port.

ESAT SOFTWARE Editions
55-57 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX -Tél: 56.96.35.23

DELUXE PAINT ST
L'élu des dieux de la création

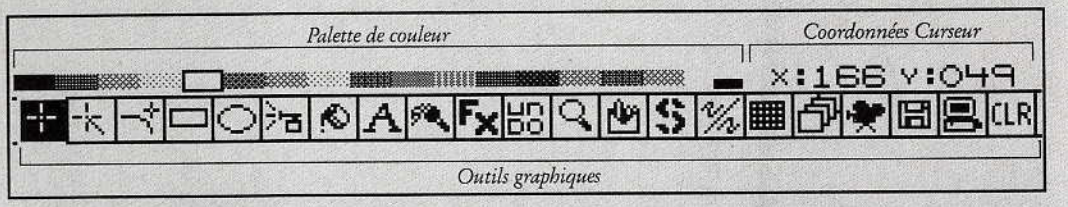
Il est là, il est arrivé, il est encore plus beau que prévu et c'est sur ST.

Nous en parlions il y a peu dans la rubrique «News»: la version démo de *Deluxe Paint* sur ST laissait penser que ce programme pourrait bien devenir une authentique référence dans le domaine qui est le sien. La démo étant presque fonctionnelle, nous avions raison d'espérer.

Les grandes lignes

Deluxe Paint est dédié au dessin en couleur. Il tourne sur tout ST muni au minimum de 512 Ko de RAM et offre, outre de nombreux outils de tracés très évolués et performants, des fonctions d'animation tout à fait honorables. Il tire parti de la palette étendue des STE, et gère la mémoire de façon dynamique, à la manière de *Cyber Paint*, de sorte qu'il est possible d'avoir plus ou moins d'images simultanément en mémoire, selon leur complexité. Signalons aussi que UNDO marche très bien, et s'avère réversible par lui-même. C'est important, car cela constitue souvent un facteur essentiel dans le choix d'un programme de dessin.

Ceux qui ont déjà eu l'occasion de le voir tourner sur *Amiga*, remarqueront une différence très nette dans la disposition de l'interface utilisateur. Celle-ci est en effet horizontale sur ST, et rappelle beaucoup celle de *Neochrome*, avec ses icônes, la loupe d'aide en temps réel, l'affichage des coordonnées du curseur et, surtout, la possibilité de scroller verticalement l'image, voire même la possibilité de supprimer momentanément l'interface pour travailler en plein écran. Sous *Neo*, c'était avec la touche 'Escape', sous *Dpaint* c'est avec la barre d'espace.



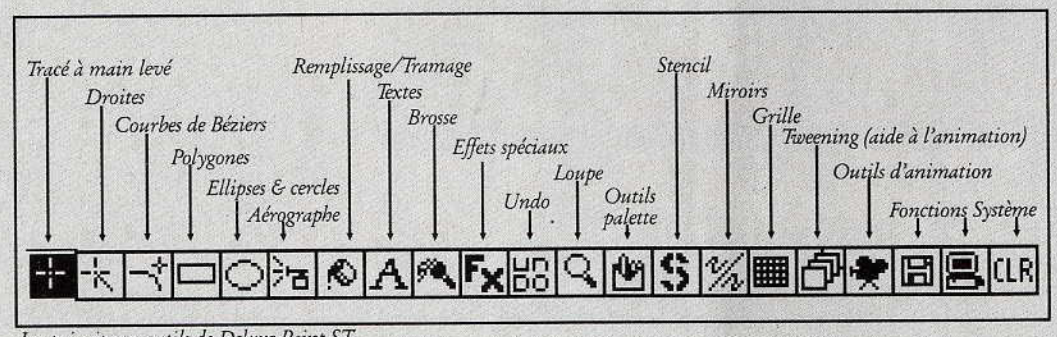
Outils de base

Nous décrirons brièvement les outils classiques déjà connus de tous les amateurs de graphisme sur écran, mais il est bon de signaler comment leur mise en œuvre est possible sous *Dpaint*. Les deux boutons de la souris sont utilisés au mieux, puisque l'activation d'un outil se fait par un clic gauche dans le cadre de l'icône le représentant, alors que le clic droit permet son paramétrage, en ouvrant une fenêtre d'options dans la partie inférieure droite de l'écran. Notons que l'appel de chaque outil est doublé au clavier, d'où un gain de temps considérable si l'on a un peu de mémoire.

Le dessin à main levée est sans commentaire, excepté qu'une option permet le tracé de formes quelconques qui sont remplies avec la trame de remplissage courante, après tracé du contour et fermeture automatique de celui-ci.

Quant aux tracés de lignes, ils présentent deux options intéressantes: la possibilité de réaliser des lignes segmentées (proportionnellement ou par nombre de points), ainsi que celle qui effectue le tracé et le positionnement avec une ligne d'un seul pixel de large quel que soit la taille du crayon employé. Une fois la ligne définie, elle est fixée avec son épaisseur réelle.

Le tracé de courbes de Bézier est un outil appréciable. Une courbe très harmonieuse, définie par quatre points de



Les principaux outils de Deluxe Paint ST

contrôle, peut être modifiée à volonté, avant d'être fixée.
Rectangles et ellipses (qui peuvent être strictement carrés ou arrondis sur option) peuvent être ordinaires, remplis, segmentés, ou même affectés à une brosse, concept essentiel sous *Dpaint* et sur lequel nous reviendrons un peu plus loin.
La fonction miroir de *Dpaint* est tout à fait classique, avec un effet horizontal, vertical ou diagonal. La seule subtilité permise est le positionnement à la souris du point de symétrie.
Une grille contraignant le dessin est activable et entièrement paramétrable à la souris ou en entrant les valeurs au clavier.

L'aérographe multi-couleur

L'aérographe est sans doute l'outil avec lequel, dans les tests de logiciels de dessin bitmap, on a le plus de surprises; les programmeurs rivalisent toujours d'ingéniosité pour inventer l'aérographe le plus original. *Dpaint* n'échappe pas à la règle: il peut pulvériser des crayons comme des brosses, avec une taille et une puissance de jet réglables, soit avec la couleur courante, soit (et c'est là la surprise) en utilisant une palette spécifique identique à celle de la page courante.
Dans ce cas, on obtient une pulvérisation de points (ou des crayons, ou des brosses) de toutes les couleurs, le mélange se faisant par projection aléatoire. Les couleurs employées peuvent être activées ou désactivées dans cette palette, et mieux encore: la proportion d'apparition des couleurs actives dans la projection a la possibilité d'être réglée grâce à un petit slider, propre à chaque couleur. Avec cet aérographe unique en son genre on peut, par exemple, faire très rapidement et très facilement de très jolis fonds à la manière impressionniste, dans des gammes de teintes savamment dosées.

Le concept «brosse»

Les brosses sont un élément majeur de *Dpaint*. On les rapproche sans peine des blocs d'images qui peuvent être coupés, copiés, collés et transformés dans les programmes habituels sur ST, mais le concept de brosse se révèle ici encore plus souple et permet des applications bien plus étendues. Une brosse, capturée par une boîte ou au lasso, et éventuellement sur disque ou chargée à partir d'une bibliothèque de brosses, peut conserver ses propres couleurs ou être affichée avec la couleur courante. Le point d'action, par lequel la brosse est manipulée, peut être repositionné à volonté. Enfin, elle est redimensionnée et déformée de multiples façons.
Les effets spéciaux sont une série de fonctions qui affectent le dessin, et dont plusieurs sont surprenants. Sans les passer en revue, citons tout de même la présence d'un anti-aliaser et le cyclage des couleurs durant le dessin.

L'extraordinaire loupe de Deluxe Paint

Une loupe modulaire

La loupe de *Dpaint* est hors du commun. Elle est à la fois une loupe d'aide en temps réel (comme celle de Néochrome) et une loupe traditionnelle de dessin de précision. Tous les outils de tracé (cercles, droites, etc) peuvent être utilisés en mode loupe. L'agrandissement, quant à lui, peut varier entre 2 et 16.

Une fonction Fill très puissante

L'outil de remplissage possède, lui aussi, des facultés encore jamais vues sur cette machine, notamment avec le remplissage dégradé automatique. Celui-ci se fait par succession de bandes colorées dans la zone remplie.

1	2
3	4

1) *Paramétrage du remplissage.*
2) *Divers effets produits par remplissage.*
3) *Paramétrage des couleurs en R.V.B ou H.S.V.*
4) *Exemples de déformations dans les 3 dimensions.*

Les couleurs employées sont celles que l'on aura au préalable englobé dans une délimitation spécifique à l'intérieur de la palette courante, et elles se pénètreront plus ou moins les unes les autres par mélange des pixels, selon un taux aisément réglable grâce à un petit slider. En outre, le dégradé peut être orienté en degrés à l'intérieur de la forme, par saisie de l'angle au clavier, et déformé pour s'adapter aux contours de la forme remplie. Mais le remplissage peut, bien entendu, tout aussi bien se faire avec une trame. Simplement, contrairement à l'habitude sur ST, il n'y a pas ici de classiques motifs GEM définis sur 16 X 16 pixels. C'est la brosse (c'est-à-dire le bloc d'images contenu dans le buffer réservé à cet effet) courante qui est utilisée. Du coup, les motifs sont par défaut multicolores et, surtout, ils ont la taille que l'on veut, c'est très pratique pour faire vite et bien de magnifiques papiers peints.

L'option de texte est très complète, et permet d'écrire avec des fontes chargées en mémoire (jusqu'à 32). Celles-ci sont proportionnelles (mais ce ne sont pas des fontes GDOS), et disposent de leur propre palette ainsi que de multiples caractéristiques qui réjouiront les amoureux de typographie, car elles donnent lieu à une édition très affinée des caractères.

Gestion des couleurs

La gestion de la palette de couleurs est exceptionnelle. L'utilisation des outils de dessin avec le bouton droit de la souris permet de travailler avec la couleur de fond au lieu de la couleur d'avant-plan. La couleur de fond peut-être n'importe quelle couleur de la palette. Les couleurs peuvent être redéfinies par leurs paramètres rouges verts et bleus, ce qui est classique. Mais elles peuvent l'être aussi en teinte, saturation et valeur, ce qui permet par exemple de jouer sur la luminosité à l'intérieur d'une gamme de couleurs jouant sur une même teinte. Le dégradé automatique, la copie, l'échange, l'annulation des dernières modifications ou de toutes les modifications effectuées par rapport à la palette d'origine sont possibles. Une fonction astucieuse permet de mettre au noir toutes les couleurs qui ne sont pas utilisées dans le dessin, c'est pratique pour modifier une palette sans altérer l'image. Une fonction de «remap» bien utile est également présente. On peut aussi définir dans la palette, des zones qui serviront au cyclage des couleurs sous interruptions. La vitesse et le sens de rotation sont réglables.

Lié à l'utilisation de la couleur, l'outil Stencil est unique en son genre et va faire plus d'un heureux. Il permet de protéger une ou plusieurs couleurs de la palette contre le recouvrement. Si vous dessinez un personnage en premier plan avec plusieurs nuances de bleu, par exemple, et que vous désirez badigeonner vigoureusement le fond avec de grands coups d'aérographe et de brosse rouge et orange, plutôt que de travailler le fond dans une autre page pour y coller ensuite son personnage capturé avec une brosse, vous pouvez très bien le protéger à l'aide du stencil et «tartiner» par-dessus, il restera intact. Idem pour réaliser une pièce derrière les barreaux d'une fenêtre, ou les nuages entre les branches d'un arbre. Pour en finir avec la couleur, chaque écran a sa propre palette. Cela n'a rien d'un détail, tout particulièrement si on l'utilise dans le cadre d'une animation.

L'animation

Le principe de l'animation sous *Dpaint* est assez simple, puisqu'il s'agit de recopier l'image courante d'un écran de travail sur l'autre, pour modifier la copie et ainsi générer à chaque fois la nouvelle étape du mouvement. Comme la mémoire est gérée de façon dynamique (c'est-à-dire que seuls les changements d'une image à une autre viennent augmenter l'occupation de la RAM), des animations simples peuvent durer assez longtemps, même avec relativement peu de mémoire. Par exemple, un petit bonhomme qui marche dans un décor qui restera le même tout au long de l'animation (c'est d'ailleurs souvent le cas en dessin animé) tiendra sans problème sur un 520ST. Il est possible également de générer des déplacements de bloc d'images sans se fatiguer, grâce à la fonction 'tweening', qui permet de recopier une brosse sur un nombre d'écran voulu, avec un déplacement et même éventuellement une rotation déterminés par les positions et orientation de départ et d'arrivée, données par l'utilisateur. Le programme se charge ensuite des «collages» successifs, en calculant automatiquement les situations intermédiaires entre la trame de début et celle de fin. Cette astuce permet de créer très vite des animations assez poussées, Elles sont sauvées au format IFF, qui est d'ailleurs le format par défaut des images de *Dpaint*, ayant l'avantage d'être extrêmement compact. Plusieurs animations de démonstration sont fournies avec le programme, et donnent une excellente idée de ce que l'on peut faire avec.

Un bon exemple d'utilisation du remplissage dégradé

Divers outils

De nombreuses fonctions de traitement de fichiers sont intégrées à *Dpaint*, qui peut récupérer des images provenant de *Néochrome* ou de *Degas Elite* (y compris compacté). Un mini-gestionnaire de fichiers permet de renommer, d'effacer, de créer un directory, de copier des fichiers, de formater une disquette et d'avoir diverses informations sur les fichiers, tels que leur taille et l'espace restant sur un disque.

Un programme d'impression indépendant est fourni avec plusieurs drivers pour les imprimantes les plus couramment employées. Enfin, la documentation de l'ensemble est assez soignée, précise et didactique pour contenter le plus difficile des apprentis infographistes.

La facilité de la mise en œuvre de toutes les fonctions font de *Dpaint* un outil indispensable. Sans rendre caducs certains produits antérieurs, du fait qu'il ne travaille qu'en basse résolution, *Deluxe Paint* est bel et bien le logiciel de dessin bitmap le plus convivial et performant, à ce jour, sur ST.

Bruno Bellamy

OFFRE MAGISTRALE RESERVEE AUX ATARISTES

335 F au lieu de 450 F*

OFFRE SPECIALE VALABLE JUSQU'AU 31/01/91 *(port non compris)

Vous avez la "machine", vous avez le talent... mais il vous manque LE guide : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST".

670 pages pour exiger le meilleur de votre ATARI ST !

C'est fou : une véritable encyclopédie pratique qui vous révèle tout, tout, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre ATARI ST... et même sur la version STE ! La programmation ? Votre maître-ouvrage vous explique dans le détail toutes les caractéristiques des langages C, GFA, BASIC, STOS, BASIC ST, LOGO et Assembleur. Mieux, il vous offre toute une bibliothèque d'utilitaires et de routines prêts-à-l'emploi pour créer vous-même vos applications de graphisme, de musique, de gestion, de CAO et de jeux !

Toutes les nouveautés sur le STE !

Etant donné la compatibilité ascendante ST/STE, cet ouvrage contient naturellement des informations exploitables par l'utilisateur de ST... comme par l'utilisateur de STE. Et en plus, votre guide vous révèle toutes les nouveautés techniques et pratiques concernant l'ATARI STE !
ATARI ST, ATARI STE... La famille s'agrandit, mais le guide reste toujours d'actualité!

Votre guide : convivial, fonctionnel... et toujours d'actualité !

Astucieux, le guide ! il vous offre des fiches-contact pour dialoguer avec les auteurs, des feuillets mobiles pour faciliter toutes vos consultations, et en plus... il vous propose régulièrement des Compléments/Mises-à-jour pour évoluer aussi vite que l'actualité ATARI.

Commandez avant le 31/01/91... et économisez 115 francs !

Incroyable ! Cet ouvrage vous est proposé au **prix exceptionnel de 335 F** TTC (frais de port non compris) au lieu de 450 F TTC. Alors, pour réaliser 115 francs d'économie, renvoyez-nous le bon de commande ci-dessous... Mais faites vite, car **cette offre est valable jusqu'au 31/01/91**, dans la limite des stocks disponibles. Avouez qu'il serait dommage de passer à côté d'une telle offre !

EXTRAIT DU SOMMAIRE

CONCEPTION DES ST : Architecture / Schémas des cartes mères / Circuits intégrés / Souris, clavier, moniteur / Interfaces Centronics / SYSTÈME D'EXPLOITATION : TOS / GEMDOS / BIOS...LANGAGES : Basic ST, GFA Basic / Assembleur / Famille 68000 / Langage C / LOGO... GRAPHISME ET SON : Système d'exploitation graphique GDOS / Bibliothèque de routines graphiques / Logiciels et Toolbox / Circuit sonore AY3-8910 / Interface midi... PROGRAMMES : Moniteur, Assembleur et debugger / Disque RAM / Jeux d'arcade / Gestion de données / Système de cartes d'extension pour l'Atari... Et ceci n'est qu'un extrait !

-25%:

profitez vite de cette offre exeptionnelle !

Votre cadeau gratuit : la disquette WEKA.

Ataristes, WEKA vous offre une disquette pleine de programmes exclusifs. Vous recevrez ce cadeau en même temps que votre ouvrage.

Éditions WEKA
82, rue Curial
75935 Paris cedex 19
Tél. : (1) 40 37 01 00
Télex : 210 504 F
Fax : (1) 40 37 02 17

LA GARANTIE WEKA
"Satisfait ou remboursé"

Une garantie qui vous permet d'exiger le remboursement de votre guide WEKA s'il ne vous satisfait pas pleinement. Il vous suffit pour cela de retourner votre ouvrage à WEKA dans un délai de 15 jours suivant sa réception. Cette garantie s'applique également aux envois de compléments/mises à jour (voir bon de commande).

BON DE COMMANDE

à retourner avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Editions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris cedex 19

☐ **OUI**, envoyez-moi avec ma disquette gratuite, cet ouvrage:
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 et Mega ST 2 et 4" (Réf. 9600) 1 grand volume 21 x 29,7 cm, 670 pages au prix exeptionnel de 335 F TTC + 30 F de port et emballage soit **365 F** TTC (au lieu de 450 F TTC port non compris).

☐ Envoi par avion : + 110 F.

Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA.

Chaque ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments/mises à jour de 150 pages environ, au prix de 240 F TTC. Je peux interrompre ce service sur simple demande en vous renvoyant tout complément dans les 15 jours suivant réception.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

C.P. : ❙❙❙❙❙ Ville : .....

Date : .....

Signature obligatoire :
(des parents ou tuteurs pour les mineurs)

555001

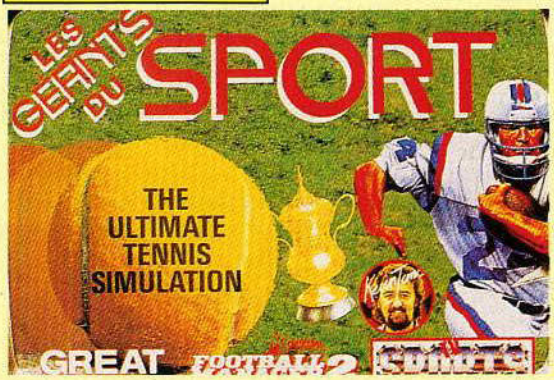
Éditions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

SPÉCIAL COMPILATIONS
Le temps des bonnes affaires

Si vous désirez garnir votre logithèque avec de bons programmes sans dépenser trop d'argent, offrez-vous quelques compilations.

Les compilations ont le mérite de proposer un excellent rapport qualité-prix / programme. Certains titres sont quelquefois un peu faibles ou alors assez anciens. N'empêche qu'on y trouve du bon et du fondant sous la dent pour pas trop cher. Soyez également à l'affût des promotions et n'hésitez pas à éplucher les annonces des revendeurs pour comparer les prix, ni de fureter dans les rayons «occases» de certains magasins. De temps en temps on y trouve des merveilles pour trois fois rien. Bonne pêche!

*	pas terrible
**	moyen
***	assez bien
****	excellent
*****	génial



Les géants du sport

Cette compilation renferme 3 titres: *Football Manager II*, *Kick Off* et *Great Courts*. Elle est extrêmement convaincante grâce aux deux derniers titres. L'un est une excellente simulation de foot, très plaisante à jouer, l'autre un des meilleurs jeux de tennis.

Ubi Soft
sport
****
299F

Les fous du foot

Vous aurez droit à *Kick off*, *Fighting Soccer* et *Football Manager 2*. Le premier titre est excellent d'ergonomie, le second n'est pas trop mal fait, le dernier est plutôt axé sur la gestion des équipes. C'est un bon cocktail pour les fans des crampons.

Ubi Soft
foot
**
299 F

Cartoons

C'est un ensemble de programmes aux graphismes proches de ceux de la BD qui composent ce lot. On y trouve: *Superwonderboy*, *Tom et Jerry*, *Dynamite Dux*, *Toobin* et *Buggy Boy*. Le meilleur des cinq est le premier titre cité. *Tom et Jerry* a d'excellents graphismes et est plutôt sympathique. *Dynamite Dux* est tout à fait jouable sans être extraordinaire. *Toobin* est amusant, sans plus. *Buggy Boy* est un classique assez prenant. L'ensemble est d'un bon rapport quantité/qualité/prix/poids!

Ubi Soft
arcade
***
299 F

Les battants

Cela regroupe *Navy Moves*, *Commando*, *Ikari Warriors*, *Savage* et *Rick Dangerous* (qui fonctionne également en monochrome). C'est de la castagne pure et dure qui s'offre à vos phalanges impatientes avec *Navy Moves*, plutôt moyen, *Ikari Warriorp* et *Commando* qui se jouent à deux et qui vous font incarner les Rambo dans la jungle. *Savage* est plus arcade aventure avec de très beaux graphismes, tandis qu'on ne présente plus le rigolard *Rick Dangerous* qui associe à la fois une bonne dose d'humour, des puzzles difficiles et variés, de l'adresse, une excellente ergonomie et de très jolis dessins.

Ubi Soft
arcade/aventure
****
299 F

Declic

Les amateurs de réflexion seront ravis par cet excellent lot qui comprend: *Le Manoir de Mortevielle*, *Chessmaster 2000*, *Trivial Poursuit* et *Tetris*. *Le manoir* est une aventure parlante de chez **Lankhor**, excellente et mystérieuse à souhait. *Chessmaster*, comme son nom l'indique, est un programme d'échecs très bien fait avec vue en deux ou trois dimensions. Doit-on encore présenter *Trivial*

Pursuit? Disons simplement que la réalisation est sympathique et que toute la famille peut jouer autour du micro. Quant à *Tetris*, il a inauguré le genre des «puzzles-action», c'est-à-dire des jeux simples à comprendre et qu'on a du mal à lâcher.
Une excellente compilation.

Ubi Soft
action/reflexion/aventure
* * * * *
299 F

Pack Sierra

Le nom n'est sans doute pas définitif mais vous trouverez trois excellents titres qui raviront tous les amateurs d'aventures: *Police Quest 2, Space Quest 3* et *King Quest 4*. Le manuel est en français mais le texte à l'écran est en anglais. Rappelons que le principe de ces jeux, inventé par **Sierra On-Line** est de déplacer dans un décor un personnage, et de lui faire entreprendre tout un tas d'actions des plus saugrenues aux plus humoristiques.

Ubi Soft
aventure
* * * * *
299 F

10 megahits volume 2

On y trouve *Lombard Rallye, Permis de tuer, Rocket Ranger, Wall Street, Ikari Warrior, Toobin, Aspar Grand Prix, Winter Olympiade, Hot Shot* et *Vixen*. C'est un ensemble très disparate dans lequel on on

découvre une course de moto et un rallye automobile (*Lombard...Aspar GP*), un jeu économique très bien fait de simulation de phénomènes boursiers, du sport (Winter...), des shoot'em up (*Vixen, Ikari, Permis de tuer*), une aventure (*Rocket Ranger*), bref des programmes hétéroclites et plutôt moyens. La seule consolation est que pour le prix vous récupérez dix disquettes! Ce qui vous fait une réduction d'environ 100 F. Une affaire!

Ubi Soft
varié
* * *
329 F

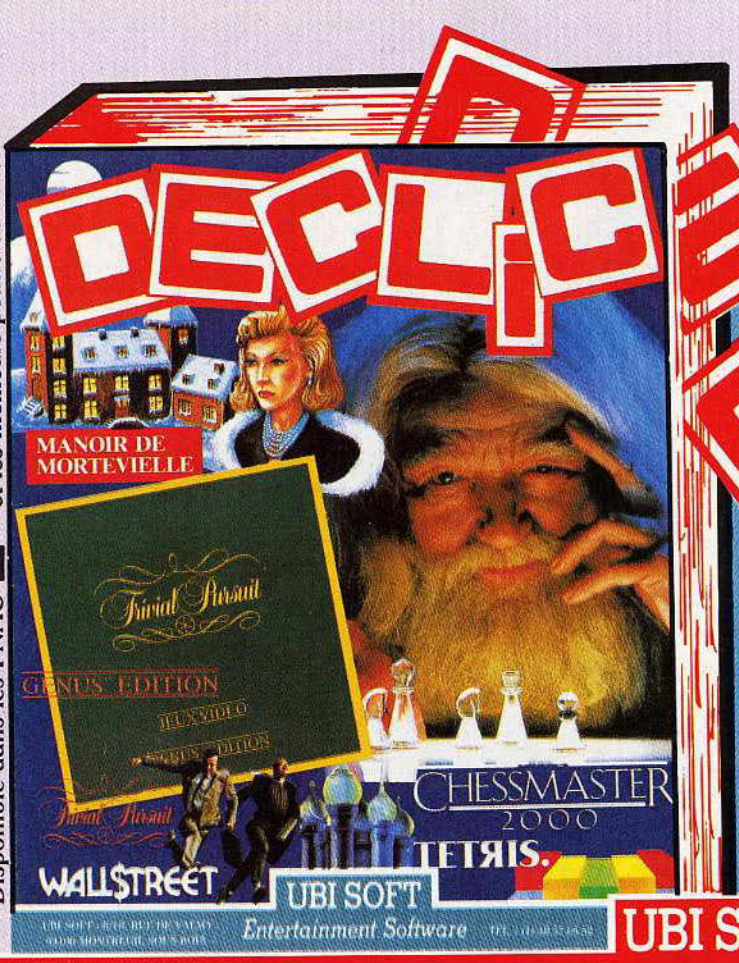
Les fous du volant

Cette compilation recouvre la catégorie sport mécanique. On y trouve quatre titres: le très sympatique *Buggy Boy* qui est un parcours de voitures plein d'obstacles; *Aspar Grand Prix*, une simulation de course de motos vue de dessus; *A.P.B.* pour lequel vous jouez le rôle d'un flic qui patrouille en ville, un jeu très style BD; *Action Fighter*, un jeu dans lequel vous conduirez tour à tour une moto, une voiture ou un jet-car en tirant sur tout ce qui bouge.
Dans l'ensemble, cela donne un lot assez plaisant qui contentera aisément les fans du genre «conduite musclée».

Ubi Soft
parcours
* * *
249 F

Challengers

Attention, voilà une compil qui décoiffe, une des meilleures présentées dans cet article.
Jugez plutôt, on y trouve: *Bomber* un simulateur de vol parmi les meilleurs (voyez le comparatif paru dans le numéro 17 d'**Atari Magazine**); *Great Courts*, un jeu de tennis excellent et jouable à deux; *Stunt Car Racer*, une course de deux



... ENQUETE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones !
contient

- Manoir de Mortevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

Trivial Pursuit © 1987 Domark © 1986 Horn Abbot International : Manoir de Mortevielle © 1989 Lankhor : Chess Master 2000 © 1986 The Software Toolworks : Wallstreet © 1989 Micro-Partner GMbH : Tetris © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.

UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

bolides en 3D faces pleines de toute beauté rapide et stressante à souhaits; *Kick Off* un jeu de foot de référence et *Super Ski* qui reste la seule simulation de ski digne de ce nom.
Au total, cinq excellents programmes qui méritent de figurer dans toutes les logithèques dignes de ce nom.

Ubi Soft
simulations
* * * * * *
299 F

Full Blast

Full Blast comporte six titres dont deux très au-dessus de la moyenne, à savoir: *Rick Dangerous*, la fameuse arcade/aventure rigolarde à l'ergonomie parfaite et *Carrier Command*, un jeu de reflexion/stratègie en 3D faces pleines de toute beauté. Ces deux seigneurs sont complétés par *P47*, shoot'em up à scrolling horizontal tout à fait convenable, *Highway Patrol* et *Chicago 90* deux jeux alliant stratégie et action à base de conduite automobile et *Ferrari Formula One*, une simulation de course assez moyenne avec gestion d'écurie.
Voici donc une compilation variée et de bonne qualité idéale pour débuter.

Ubi Soft
arcade/stratégie
* * *
299 F

Livret de famille

Cette première compilation de chez **Lankhor** au titre évocateur, vous offre quatre titres qui n'ont pas pris une ride depuis leur date de sortie. *Rody et Mastico* fera le bonheur des plus petits avec ses coloriages, ses petits puzzles à résoudre et la charmante histoire du Père Noël; *Troubadours*, enchantera les plus grands avec son contexte musical, sonore et poétique. Une véritable démonstration de ce que peut être un logiciel éducatif, culturel et ludique; *Le manoir de Mortevielle* passionnera tout le monde avec son enquête policière mystérieuse. N'oublions pas que ces trois programmes sont à la fois sonorisés et parlants car, comme vous le savez sans doute, la synthèse vocale est l'une des spécialités **Lankhor**, l'autre étant le fini et la qualité exceptionnelle des programmes. A posséder absolument.

Lankhor
aventure/culturel/éducatif
* * * * *
299 F

Le pack Lucasfilm Games

Ce pack est constitué de deux titres prestigieux: *Zac Mc Kraken* et *Indiana Jones Aventures*.
Si l'on disait que ce sont de bons titres nous serions très loin de la vérité car, dans leur catégorie (aventures), ces jeux sont devenus des références, maintes et maintes fois citées en exemple pour l'humour et la richesse du scénario, la diversité et l'ergonomie du programme.
Ajoutez par dessus cela que ces deux jeux sont, bien sur, en français, et il n'y a aucune raison pour que vous ne vous précipitiez pas chez le revendeur le plus proche pour obtenir ces deux softs au prix d'un seul! (à moins que vous ne les possédiez déjà, bien sûr!).

Lucasfilm Games
aventures
* * * * * *
299 F

Sporting gold

21 épreuves sportives en tout sont regroupées sous trois titres fameux de chez **Epyx**.
D'abord *California Games*, ensuite *The Games Winter Edition* et enfin *The Games Summere Edition*. Des classiques très agréables à jouer et bien réalisés.

Epix
sports
* * *
249 F

Les chevaliers

Les Chevaliers regroupent l'excellent *Strider* avec ses très beaux graphismes japonisants; *Dynasty Wars* qui est assez comparable à*Strider; Black Tiger* qui ressemble également dans son principe aux deux premiers et le sympathique *Ghouls'n Ghost*. Au demeurant, quatre jeux d'arcade très prenants, bien dessinés et qui peuvent vous faire passer d'agréables moments.

Capcom
arcade
* * *
249 F

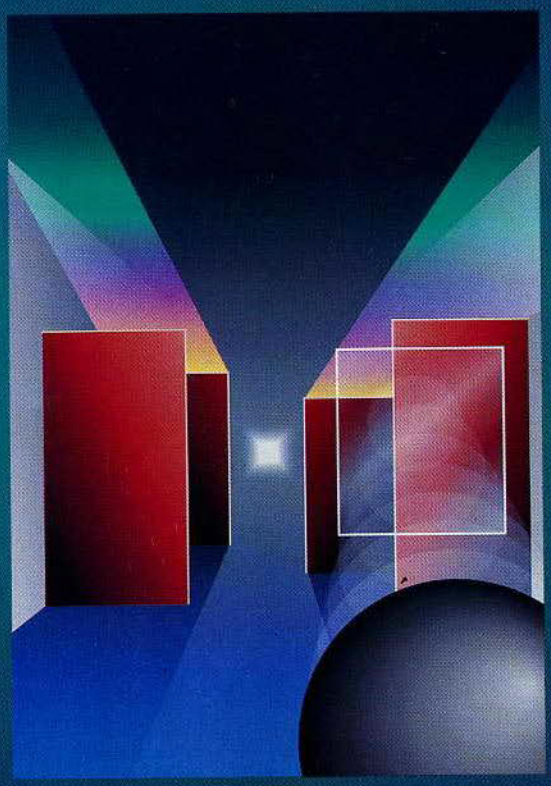
Le monde des merveilles

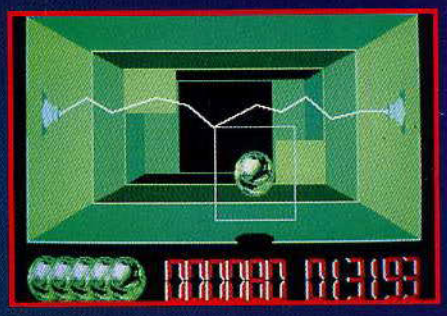
Voici une excellente compilation regroupant des titres à longue durée de vie pour les amateurs de jeux de plateformes avec salles cachées et tout un tas de petites astuces à découvrir.
On y trouve *New Zealand Story, Rainbow Island, Super Wonderboy* et *Bubble Bobble*.
Chacun de ces programmes, parfaitement

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

The light corridor

« L'écho des lumières sur les murs de silence »





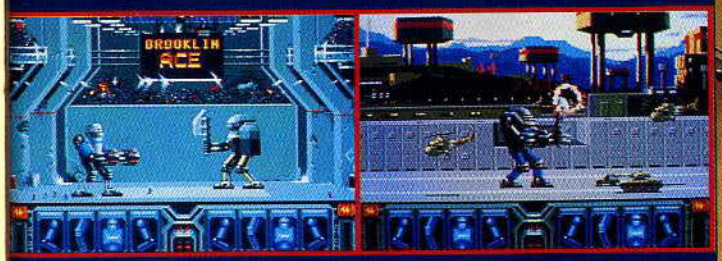
Voyagez à la vitesse de la lumière et capturez les rayons de couleurs, vous atteindrez le défi suprême : faire briller de nouveau les étoiles !

- ▲ UNIVERS EN 3D
- ▲ NOMBREUX CHALLENGES
- ▲ 50 TABLEAUX
- ▲ EDITEUR DE TABLEAUX
- ▲ 112 JOUEURS
- ▲ GAME PLAY UNIQUE
- ▲ 100 % VERTIGE

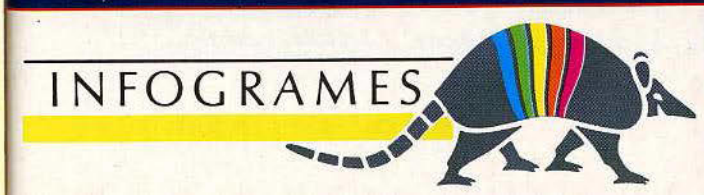
Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

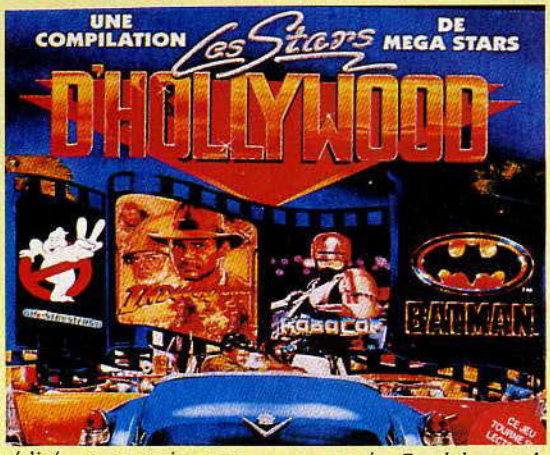
METAL MASTERS

SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !



Pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles





réalisé, vous ravira pendant des mois. Un très bon investissement.

OCEAN
plateformes
* * * *
249 F

Les stars d'Hollywood

Les stars ce sont les supers héros magnifiés par le grand écran. *Bat Man* sera en compagnie d'*Indiana Jones Action*, de *Robocop* et des dénicheurs de fantômes de *Ghostbusters 2*.
Ca flingue et ça dégomme à tout va dans ces jeux d'action, où le principe est d'aller le plus loin possible sans s'occuper de savoir si le rôti est en train de brûler dans le four...

OCEAN
arcade
* *
249 F

Sega Arcade Turbo

On y trouvera un peu de tout. A commencer par l'adaptation de la célèbre course de voiture *Turbo Out Run*; un «achève les tous même les blessés», nommé *Crackdown*; le très sympathique et agréable *Super Wonderboy*; l'honorable et très difficile *Thunderblade* et *Dynamite Dux* qui apparaît comme le plus faible des cinq titres de cette compilation.

SEGA
varié
* * *
249 F

Les guerriers Ninja

Vous avez dit K-RA-T? Exact. Avec des titres très convenables pour en prendre plein là où ça fait mal.
Shinobi, *Double Dragon II* et *Ninja Warriors* sont les guerriers qui constituent ce pack très plaisant à jouer.

Virgin
karaté
* * *
275 F

Les justiciers n°2

Ghosbusters 2, *Cabal* et *Opération Thunderbolt* sont les trois titres de cette compilation musclée. Pas question de réfléchir, il s'agit de dégommer un maximum. Les fans de l'arcade, les amoureux du tir à volonté pourront se muscler le pouce en appuyant incessamment sur le bouton du joystick. Ca va saigner.

Ocean
shoot'em up
* * *
249 F

16 bits hit machines

Les titres présents sont *Supercars*, une course de voitures assez jouable; Switchblade, une arcade/aventure bien faite, bien qu'un tantinet répétitive; *Skidz*, où vous jouerez du Skate ou du Bmx et *Axel*, un genre arcade avec salles cachées et bonus plaisant.

Gremlin
arcade/parcours
* *
249 F

Les starting blocks

Infogrames propose à l'occasion des fêtes de fin d'années deux packs incluant des titres récents. Le premier s'appelle *Starting Block Bleu*et comporte *Welltris*, un très beau jeu inédit de réflexion ressemblant à *Tetris; North and South*, un jeu de stratégie agréable et assez simple; *Full Metal Planet*, une superbe réalisation de **Hitech Production** d'après le jeu de plateau du même nom, très fidèle à l'original et bigrement passionnante.
Le *Starting Block Rouge*, quant à lui, comportera le jeu d'action *Light Corridor, Tintin et Murderin Space*, une aventure policière dans l'espace bourrée de détails, d'humour, de réflexion et d'expériences.
Ces packs au prix de 499 F vous offrent en fait trois jeux pour le prix de deux. Intéressant.

Infogrames
* * * * * SB rouge
* * * SB bleu
499 F

Pocket soft

Rappelons qu'on peut encore trouver sur des étalages une collection de poche nommée *Pocket Soft* au prix de 99 F. Parmi les titres intéressants, vous trouverez *Captain Blood*, un classique de l'aventure et du dialogue icônique; *Macadam Bumper*, le meilleur flipper existant; *Hostages*, un soft de stratégie action; ainsi que, en vrac: *Warlock Quest; Wanted; Bobo; Action Service;* etc.

Infogrames
de ** à ***** selon le titre
99 F

Léopold Braunstein □

CONCOURS STOS
Les gagnants

Atari Magazine poursuit comme chaque mois son exploration du STOS Basic. Mais avant notre habituelle fournée de trucs et astuces, voici donc les résultats du grand concours STOS.

Les résultats!

Vous le savez, le grand concours organisé par **Ubi Soft** et **Atari Magazine** s'est achevé le 30 septembre à minuit. Depuis cette date, les responsables de la rédaction d'**Atari Magazine**, François Lionet, l'auteur du STOS, et les dirigeants d'**Ubi Soft** ont, tour à tour, disséqué chacun des logiciels reçu, en tenant compte de l'originalité du jeu, de la qualité de la programmation et de la réalisation, des graphismes et des sons. Après plusieurs jours de débat passioné, c'est finalement M. Bioletto (à Thory-en-Plaine) qui l'a emporté avec son programme: *Cortex*.
Désigné vainqueur le jour du bouclage, nous n'avons pu joindre l'heureux gagnant. Nous reviendrons donc sur les résultats du concours et les possibilités d'édition des perdants le mois prochain.

Editeur de gros sprites

Atari Magazine a publié dans son numéro 14 un éditeur de gros sprites qui possédait malheureusement quelques anomalies de fonctionnement. En effet, l'édition des sprites ne s'effectuait correctement qu'avec des fichiers .MBK organisés d'une façon très particulière (comme SPRDEMO.MBK). Nous vous proposons ce mois-ci une version 2 bien plus souple et débuggée.
Les banques ayant une structure assez complexe, leur manipulation exige beaucoup d'attention. L'éditeur de sprite présenté ici fonctionne dans toutes les résolutions. Il ne permet pas cependant de créer des banques multi-résolutions. Elle doit donc être conçue pour une seule et même résolution. De plus, celle-ci doit contenir au moins un sprite pour être utilisable sous l'éditeur. En effet, notre programme ne sait pas générer les headers des banques. Cela implique que vous devrez toujours commencer par créer la banque sous l'éditeur habituel du STOS, d'y introduire 1 ou plusieurs sprites. Une fois cette opération effectuée, vous pourrez enfin inclure les gros sprites dans votre banque.
En voici le mode d'emploi:
1) Lancez le programme.
2) Chargez la banque dans laquelle vous désirez ajouter de nouveaux sprites.
3) Chargez l'image Degas contenant le dessin de vos sprites,
4) Découpez le sprite.
5) Sauvez la nouvelle banque sous le nom que vous voulez.
Plusieurs touches ont un rôle important lorsque vous êtes en mode capture du sprite:
[-] rétrécit verticalement le rectangle de saisie,
[+] agrandit verticalement la zone de saisie,
[(] rétrécit horizontalement la zone de saisie,
[)] agrandit horizontalement la zone de saisie,
[/] fait scroller l'écran vers la gauche,
[*] fait scroller l'écran vers la droite.
Voilà, il ne vous reste plus qu'à saisir le programme et à le lancer. Rappelez-vous cependant que plus les sprites sont grands, plus vous aurez une animation saccadée. Théoriquement, le STOS supporte des sprites d'une taille maximale de 127x127 pixels. En pratique, il s'avère que seuls des sprites inférieurs ou égal à 111x127 pixels sont correctement gérés.
Ce programme peut être assez simplement amélioré. Si vous lui apportez d'importantes modifications, n'hésitez pas à nous l'envoyer afin que tous les stosseurs puissent en profiter.

Les «20Liners»

Nous attendons toujours vos routines, jeux, trucs écrits en STOS et dont la taille avoisine les 20 lignes. Les meilleurs programmes sont publiés et leurs auteurs sont récompensés de deux logiciels de leur choix parmi ceux en téléchargement sur le **3615 ATARI**. Le meilleur «20Liners» du mois gagnera un logiciel de jeux.
Vous pouvez nous envoyer vos listings par courrier (sur une disquette) ou nous les télécharger en Bal ATARITEL via le **3614 ATARINFO**.Nous devons les «20Liners» de ce mois à F.Manzano et V. Pottier. Ils ont tous les deux gagné une flopée de logiciels!

Bogue!

Une petite erreur d'impression s'est glissée dans le listing n°1 d'Atari Magazine n°17. Nous publions donc ce mois-ci une version corrigée de ce listing. Enfin n'oubliez pas que tous les listings sont en téléchargement sur le 3615 Atari et que nous répondons à toutes vos questions en forum STOS.

```
110 rem
*****************************************
120 rem **  Générateur de Gros Sprites Version 2
**
130 rem **    C)1990 Atari Magazine & L.Duval
**
140 rem
*****************************************
150 key off : curs off : cls
160 FS$="*.mbk" : FS$=file select$(FS$,"Charge
Banque")
170 load FS$
180 reserve as screen 9
190 FI$="*.pi?" : FI$=file select$(FI$,"Charge
Image")
200 load FI$,9
210 hide
220 if mode=0 then PLAN=4 : XM=1 : YM=1
230 if mode=1 then PLAN=2 : XM=2 : YM=1
240 if mode=2 then PLAN=1 : XM=2 : YM=2
241 def scroll 1,0,0 to 320*XM-1,200*YM-1,-1,0
243 def scroll 2,0,0 to 320*XM-1,200*YM-1,1,0
250 LA=16*7 : HA=127
260 while mouse key=0
270  : screen copy 9 to back
280  : screen copy 9 to physic : wait vbl
290  : X=(x mouse/16)*16 : Y=y mouse
300  : if X+LA>320*XM-1 then X=320*XM-LA-1
310  : if Y+HA>200*YM-1 then Y=200*YM-HA-1
320  : box X,Y to X+LA,Y+HA
330  : K$=inkey$
340  : if K$="+" then HA=HA+1
350  : if K$="-" then HA=HA-1
360  : if K$="(" then LA=LA-16
370  : if K$=")" then LA=LA+16
375  : if K$="/" then logic=9 : scroll 1 :
logic=physic
376  : if K$="*" then logic=9 : scroll 2 :
logic=physic
380  : if LA<2 then LA=16
390  : if LA>16*7 then LA=16*7
400  : if HA>128 then HA=127
410  : if HA<1 then HA=1
420 wend
430 screen copy 9 to physic
440 screen copy 9 to back
450 reserve as data
10,length(1)+((LA/8)*HA*PLAN)+(LA/8*HA)+8
460 rem Nombre de sprites déjà dans la banque
470 NO=deek(start(1)+16+mode*2)
480 NO=NO+1 : doke start(1)+16+mode*2,NO
490 rem Adresse bloc paramètre
500 ADR=leek(start(1)+4*(mode+1))+start(1)+4
510 SPB=ADR+(NO-1)*8
520 rem calcul de la taille header banque
530 SPBL=SPB-start(1)
540 rem on recopie la 1ere partie
550 copy start(1),SPB to start(10)
560 rem on laisse la place pour parametre nouveau
sprite
570 copy SPB,start(1)+length(1) to
start(10)+SPBL+8
580 rem On recopie la banque 10 en banque 1
590 erase 1 : bcopy 10 to 1 : erase (10)
600 rem On met à jour la banque
610 ADR=leek(start(1)+4*(mode+1))+start(1)+4
620 for I=0 to NO-2
630  : SPB=ADR+I*8 : loke SPB,leek(SPB)+8
640 next I
650 SPB=ADR+(NO-1)*8
660 poke SPB+4,LA/16
670 poke SPB+5,HA
680 rem Calcul du déplacement vers données sprites
690 loke
SPB,leek(SPB-8)+(peek(SPB-4)*2*peek(SPB-3))*(PLAN+
1)
700 get sprite X,Y,NO
710 cls : sprite 1,20,20,NO : wait key : default
720 FF$=file select$("*.mbk","saving")
730 save FF$,1
```

20Liners n°1

```
10 key off : mode 0 : cls : flash off : curs off :
click off : hide on
20 rem Palettes pour effets graphiques
30 rem (C) MANZANO & ATARI MAGAZINE 1990
40 rem Faites varier les effets!...
50 rem Par exemple modifier la palette du
programme 4 parue dans le numero 15!...
60 for C=0 to 15 : colour C,$0 : next C
70 for X=0 to 319 : inc C : ink (C mod 14)+2 :
draw X,0 to X,199 : next X
80 shift 2,2
90 rem Bleu
100 palette
$0,$777,$1,$2,$3,$4,$5,$6,$7,$7,$6,$5,$4,$3,$2,$1
: wait key
110 rem Jaune
120 palette
$0,$777,$110,$220,$330,$440,$550,$660,$770,$770,$6
60,$550,$440,$330,$220,$110 : wait key
130 rem Gris
140 palette
$0,$777,$111,$222,$333,$444,$555,$666,$777,$777,$6
```

EUROMATIQUE TECHNOLOGIE

BP.01 33032 BORDEAUX CEDEX
Tél. 56.92.03.02/56.91.25.20

PROMOTION DE NOËL

Valable jusqu'au 15.01.91
Commande sur papier libre et réglement joint.
Frais de port et d'emballage
Logiciel : 35 F - Accessoire : 50 F - Machine : 120 F
Dans la limite des stocks disponibles.
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

+ de 50 logiciels offerts avec chaque ordinateur.
Traitement de textes, tableur, dessin, jeux, éducatifs, musique, etc...

OVERSCAN

Enfin, le plein écran COULEUR/MONOCHROME disponible sur ATARI **STF & MEGA ST**
Résolution suivant les moniteurs. jusqu'à **752x480**
Compatible : CALAMUS, ADIMENS, CUBASE, PUBLISHING PARTNER, SCIGRAPH, **AT**once, etc...
~~790 F~~ : **690 F**

EXTENSIONS MEMOIRES 1 - 2 - 2,5 - 4 Mo

Carte extensible à **4 Mo**, pour **STF & MEGA ST**, par barrettes **SIMMs 70 ns**
Carte seule : **700 F**
Carte avec 2 Mo : **1590 F**
Carte avec 4 Mo : **2290 F**

EXTENSIONS pour STE

Kit 1 Mo : **360 F**
Kit 2 Mo : **890 F**
Kit 4 Mo : **1690 F**

ATARI STE	STE MONOCHROME	STE COULEUR STEREO	STE + LECTEUR H.D
520 : ~~3290 F~~ : **2990 F**	520 : ~~4980 F~~ : **4180 F**	520 : ~~5780 F~~ : **5280 F**	520 : **4490 F**
1 Mo : ~~3490 F~~ : **3290 F**	1 Mo : ~~4980 F~~ : **4480 F**	1 Mo : ~~5980 F~~ : **5580 F**	1 Mo : **4790 F**
2 Mo : ~~4790 F~~ : **3990 F**	2 Mo : ~~6280 F~~ : **5180 F**	2 Mo : ~~7280 F~~ : **6280 F**	2 Mo : **5490 F**
4 Mo : ~~6290 F~~ : **4990 F**	4 Mo : ~~7780 F~~ : **6180 F**	4 Mo : ~~8780 F~~ : **7280 F**	4 Mo : **6490 F**

MEGA ST	MEGA ST MONOCHROME	MEGA COUL. STEREO	MEGA + LECTEUR H.D
1 Mo : ~~4990 F~~ : **3490 F**	1 Mo : ~~6180 F~~ : **4680 F**	1 Mo : ~~7480 F~~ : **5780 F**	1 Mo : **4990 F**
2 Mo : ~~7390 F~~ : **5490 F**	2 Mo : ~~8580 F~~ : **6680 F**	2 Mo : ~~9980 F~~ : **7780 F**	2 Mo : **6990 F**
4 Mo : ~~8990 F~~ : **6390 F**	4 Mo : ~~10180 F~~ : **7580 F**	4 Mo : ~~11480 F~~ : **8680 F**	4 Mo : **7890 F**

ORDINATEURS GARANTIE 2 ANS

Emulateur PC AT 286 ATonce 3.0

pour **STF/MEGA ST/STE**, Indice norton de **6,7**. MIPS-Test : **82%** d'un **AT-03**. Fourni avec l'accessoire **HYPERSWITCH**, jusqu'à **8 applications** GEM ou PC par simple appel de touches. Gestion de la mémoire étendue, 4 modes graphiques, couleur & monochrome. Avec la carte **OverScan** jusqu'à **752x480** en monochrome et **816x280** en couleur. (installation facile). : ~~2890 F~~ : **2690 F.**
Adaptateur pour STE ou STF inclus (sans soudure).

DISQUES DURS

Complets pour ATARI
30 Mo : **3490 F**
38 Mo : **3790 F**
49 Mo SCSI : **4490 F**
85 Mo SCSI : **5990 F**
170 Mo SCSI : **8990 F**
44 Amovible : **6990 F**

KIT SCSI EURTEC

Boitier complet : **1690 F**
Boitier vide : **690 F**
Interf. SCSI+Soft : **890 F**
Cable DMA : **290 F**
Cable SCSI : **290 F**
Alimentation 50W : **690 F**
Disque-Dur 20 Mo : **2690 F**
Disque-Dur 32 Mo : **2990 F**
Disque-Dur 49 Mo : **3490 F**
Disque-Dur 84 Mo : **4290 F**
44 Mo Amovible : **5990 F**
Kit 84 Mo + interf. : **4290 F**

Les INTROUVABLES Logiciels IMPORTS

Docs et Softs en langues étrangéres
TURBO C 2.03 : **1290 F**
TURBO C ass+deb : **1990 F**
M-PASCAL : **1390 F**
(compatible Turbo-Pascal)
NEXTSystéme : **580 F**
MEGAPAINT 2 : **2490 F**
CRANACH : **1880 F**
PLATINEN-LAYOUT : **1490 F**
PLAT. LAY. PRO. : **3790 F**
Uniquement sur commande

IMPRIMANTES

STAR LC 20 (9 aig.) : **2190 F**
DeskJet 500 (300 DPI) : **5890 F**
LASER SLM 605 : **9990 F**
EPJ 200, jet d'encre A4/**A3**
Qualité LASER 300 DPI : **9990 F**

CARTES ACCELERATRICES

HYPERCACHE +, 16 MHz, 16 Ko cache : **1900 F**
TURBO 16, MC 68000, de 16 MHz.....**24 MHz**, 32 Ko cache. Option ROM rapide. à partir de : **2290 F**
TURBO 30, 68030, 24.. 32.. 50 MHz, 32 Ko cache, Coprocesseur Math. 68882, inclus. à partir de : **9990 F**

DRIVERS SPECTRE

DRIVERS IMPORTS
9/24 aiguilles : **1490 F**
HP Desk/Laser : **1890 F**
SLM 804 : **690 F**
T-Script : **2290 F**
(Emulateur PScript)

DIGITALISEURS AUDIOS

Logiciel inclus
DigiCompact, 8 Bits : **320 F**
DuoDigit, STEREO : **N.C.**
JungBox, 8 Bits A/D-D/A sortie qualité HIFI : **790 F**
16 Bits mono : **3290 F**

STATIONS DE TRAVAIL MEGA TOWER

La gamme des MEGAs TOWERs vous offre une grande capacité d'intégration (3 lecteurs, 2 disques durs et divers autres cartes) pour un trés faible encombrement. (peut être posée verticalement sur le sol ou horizontalement sous votre moniteur).
Configuration de base : (Autres modéles, nous consulter)
Fournis avec la carte MultiBoard pour 3 lecteurs + kit lecteur et Disque-Dur.

MEGA TOWER 1E (carte de STE)
ou **MEGA TOWER 1M** (carte de MEGA ST)
1 Mo de RAM, 1 Lecteur 720 Ko, Moniteur SM 124, Clavier détaché, souris, logiciels : **8880 F**
Version avec Disque-Dur 30 Mo : **12990 F**

KIT BOITIER MEGA TOWER
Avec carte multiboard pour 3 lecteurs + kit lecteur + kit Disque-Dur
Pour STF et STE (clavier inclus) : **3290 F**
Pour MEGA ST : **2790 F**

Lecteurs Haute.Densité 0,720 /1,44 /1,70 Mo

Complets pour ATARI
3,5 interne : **1150 F**
3,5 externe : **1450 F**
5,25 externe : **1550 F**

Carte MULTISYNC pour SM 124 ATARI

Les 3 résolutions sur votre moniteur monochrome pour seulement : ~~790 F~~ : **690 F**
Montage avec soudures, compétence électronique.
Existe en deux modéles, spécifier la date se trouvant au dos du moniteur.

MEGASCREEN

Carte Haute-Résolution COULEUR/MONOCROME pour BUS de MEGA ST
Jusqu'à **832x624** en mono et **640x350** en couleurs.
La carte : ~~1890 F~~ : **1690 F**
Avec Moniteur MultiSync **1024x768** + switcher autom.
Carte + M. Monochr. : **3990 F**
Carte + M. couleur : **6490 F**

MONITEURS

MULTISYNC MONOCHROME
Les 3 résolutions de l'ATARI sur le même moniteur, et ce, jusqu'à **1024x768**
Pour seulement : **2290 F**

MULTISYNC COULEURS
Les 3 résolutions de l'ATARI sur le même moniteur, et ce, jusqu'à **800x600**
Pour seulement : **4290 F**
en **1024X968** : **4990 F**

SWITCHER AUTOMATIQUE
pour MultiSync : **390 F**
pour 2 Moniteurs : **290 F**

```
66,$555,$444,$333,$222,$111 : wait key
150 rem Violet
160 palette
$0,$777,$101,$202,$303,$404,$505,$606,$707,$707,$6
06,$505,$404,$303,$202,$101 : wait key
170 rem Rouge => Effet "Sang"
180 palette
$0,$777,$100,$200,$300,$400,$500,$600,$700,$700,$6
00,$500,$400,$300,$200,$100 : wait key
190 rem Vert
200 palette
$0,$777,$10,$20,$30,$40,$50,$60,$70,$70,$60,$50,$4
0,$30,$20,$10 : wait key : default
```

20Liners n°2

```
10 rem Effet d'apparition d'image
20 rem (c) MANZANO F. & ATARI MAGAZINE 1990
30 key off : mode 0 : flash off : curs off : click
off : hide on : Z=0
40 reserve as screen 5
50 load "\stos\pic.pi1",5
60 get palette (5)
70 for X=0 to 288 step 32
80 inc Z : def scroll Z,X,0 to X+32,200,0,1
90 next X
100 Z=0
110 for X=0 to 288 step 32
120 inc Z : A=0
130 for Y=199-A to 0 step-1
140 screen copy 5,X,Y,X+32,Y+1 to physic,X,0
150 scroll Z : inc A
160 next Y
170 next X
180 wait key
190 for Z=1 to 10 : for S=0 to 200 : scroll Z :
next S : next Z
200 default
```

20Liners n°3

```
10 rem affiche une image DEGAS Basse Resolution
(*.PI1) .
20 rem (C) 1990 V.POTTIER ET ATARI MAGAZINE
30 cls : key off : curs off : hide on : mode 0
40 reserve as screen 7
50 load "Girl6.neo",7
60 get palette (7)
70 for I=3 to 199 step 2
80 screen copy 7,0,I,320,I+1 to physic,0,I
90 wait 1
100 next I
110 wait 5 : rem facultatif
120 for I=198 to-2 step-2
130 screen copy 7,0,I,320,I+1 to physic,0,I
140 wait 1
150 next I

900 rem Générateur de la routine 68000
905 rem Ce programme crée le fichier COLOR.PRG
1000 reserve as data 2,512
1010 for I=0 to 400
1020 poke start(2)+I,A
1030 next I
1040 bsave "color.prg",start(2) to start(2)+I
7010 data $60,$1A,$0,$0,$1,$72,$0,$0,$0,$0
7011 data $0,$0,$0,$8,$0,$0,$0,$0,$0,$0
7012 data $0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$40,$C0
7013 data $46,$FC,$27,$0,$23,$F9,$0,$0,$0,$70
7014 data $0,$0,$1,$72,$23,$FC,$0,$0,$0,$30
7015 data $0,$0,$0,$70,$23,$FC,$0,$0,$0,$9E
7016 data $0,$0,$1,$20,$0,$39,$0,$1,$FF,$FF
7017 data $FA,$13,$46,$C0,$4E,$75,$21,$FC,$0,$0
7018 data $1,$11,$82,$40,$21,$FC,$2,$22,$3,$33
7019 data $82,$44,$21,$FC,$4,$44,$5,$55,$82,$48
7020 data $21,$FC,$6,$66,$7,$77,$82,$4C,$21,$FC
7021 data $0,$20,$1,$21,$82,$50,$21,$FC,$2,$22
7022 data $3,$23,$82,$54,$21,$FC,$4,$24,$5,$25
7023 data $82,$58,$21,$FC,$6,$26,$7,$27,$82,$5C
7024 data $0,$39,$0,$1,$FF,$FF,$FA,$7,$42,$39
7025 data $FF,$FF,$FA,$1B,$13,$FC,$0,$45,$FF,$FF
7026 data $FA,$21,$13,$FC,$0,$18,$FF,$FF,$FA,$1B
7027 data $23,$FC,$0,$0,$0,$9E,$0,$0,$1,$20
7028 data $2F,$3A,$0,$D8,$4E,$75,$0,$7C,$7,$0
7029 data $21,$FC,$1,$1,$1,$41,$82,$40,$21,$FC
7030 data $2,$42,$3,$43,$82,$44,$21,$FC,$4,$44
7031 data $5,$45,$82,$48,$21,$FC,$6,$66,$7,$77
7032 data $82,$4C,$21,$FC,$0,$20,$1,$21,$82,$50
7033 data $21,$FC,$2,$22,$3,$23,$82,$54,$21,$FC
7034 data $4,$24,$5,$25,$82,$58,$21,$FC,$6,$26
7035 data $7,$57,$82,$5C,$2,$39,$0,$FE,$FF,$FF
7036 data $FA,$F,$2,$39,$0,$FE,$FF,$FF,$FA,$7
7037 data $0,$39,$0,$1,$FF,$FF,$FA,$7,$42,$39
7038 data $FF,$FF,$FA,$1B,$13,$FC,$0,$3C,$FF,$FF
7039 data $FA,$21,$13,$FC,$0,$18,$FF,$FF,$FA,$1B
7040 data $23,$FC,$0,$0,$1,$1C,$0,$0,$1,$20
7041 data $4E,$73,$0,$7C,$7,$0,$21,$FC,$6,$66
7042 data $0,$22,$82,$40,$21,$FC,$3,$32,$1,$0
7043 data $82,$44,$21,$FC,$5,$54,$7,$76,$82,$48
7044 data $21,$FC,$0,$0,$0,$22,$82,$4C,$21,$FC
7045 data $3,$32,$8,$0,$82,$50,$21,$FC,$5,$54
7046 data $7,$76,$82,$54,$21,$FC,$0,$0,$0,$22
7047 data $82,$58,$21,$FC,$3,$32,$3,$0,$82,$5C
7048 data $2,$39,$0,$FE,$FF,$FF,$FA,$F,$2,$39
7049 data $0,$FE,$FF,$FF,$FA,$7,$4E,$73,$0,$0
```

PROGRAMMER'S HOTLINE
Jeu de rôle en GFA Basic

La programmation d'un jeu de rôle est quelque chose de complexe. Cet article explique certains principes de base utilisés dans des jeux comme Ultima et Dungeon Master.

Les jeux de rôle sont des jeux où un joueur dirige les actions d'une équipe de personnages dans un monde particulier. Celles-ci peuvent être de nature très diverses: exploration, combat, discussion, commerce, etc.
Les personnages sont définis par des caractéristiques physiques, mentales et des compétences. La manière dont ils agissent sur le monde extérieur dépend de ces dernières (un personnage très fort physiquement se battra bien, un personnage très intelligent apprendra vite). Chaque personnage peut posséder un certain nombre d'objets. La nature et la fonction de ces objets peuvent être variées (des vêtements et des armures pour se protéger des dangers du monde extérieur, des armes pour combattre, des objets précieux, de l'argent, de la nourriture, de la boisson, etc.).

Caractéristiques des personnages

Les personnages sont définis par des caractéristiques numériques. Leur nombre peut varier selon le degré de simulation. Je vous propose ici un système de caractéristique simplifié avec trois caractéristiques physiques (Force, Agilité, Constitution) et trois autres mentales (Intelligence, Volonté, Pouvoir). Le pouvoir représente la capacité d'un personnage à percevoir la nature véritable de l'univers. C'est une caractéristique qui n'est utilisable que pour la magie (univers médiéval-fantastique) ou pour les pouvoirs mentaux (univers de science-fiction).

Echelle de référence

Une valeur numérique ne signifie pas grand chose sans une échelle de référence. Pour donner une échelle de comparaison entre les caractéristiques et la réalité, on considère que la valeur 10 correspond à la moyenne humaine. Un personnage avec une force, une dextérité et une constitution de 10 est un homme tout à fait normal. Des personnages exceptionnels tels que Conan ou Rambo ont une force de 17 ou 18.

Caractéristiques secondaires

Les caractéristiques que nous venons de voir sont les principales. Un personnage possède aussi un ensemble de caractéristiques secondaires calculé à partir des principales. Ces caractéristiques définissent les réactions du personnage dans un cas précis. Ces caractéristiques secondaires peuvent être: le nombre de points de vie, le bonus au dommage, la résistance au poison, la résistance aux maladies, etc.
Le nombre de points de vie correspond à la vigueur d'un personnage. Plus ce personnage à une constitution solide, plus il peut encaisser de coups avant de mourir. Un personnage chétif avec une faible constitution meurt d'un coup un peu violent.
Plus un personnage est fort, plus il blesse son adversaire. Le bonus au combat simule cet effet. Il s'ajoute au dommage causé par une arme.
La résistance au poison est un pourcentage qui détermine les chances qu'a un personnage de résister au effets d'un poison. De même, la résistance à la maladie est un pourcentage qui détermine les chances qu'a un personnage de ne pas attraper une maladie.

Stockage des caractéristiques

Les caractéristiques principales et secondaires de tous les personnages sont stockées dans un tableau numérique.

```
DIM def_perso(4,30)
' ---------------' 1 = Force perso
' 2 = Dextérité perso
' 3 = Constitution
' 4 = Intelligence
' 5 = Volonté
' 6 = Pouvoir
' ---------------' 7 = Points de vie
' 8 = Bonus dommage
' 9 = résistance au poison
' ...
' ---------------
```

Calcul des caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires sont calculées par le programme. Le bonus au dommage est en fonction de la FORCE. Le nombre de points de vie peut être égal à la CONSTITUTION. La résistance au poison peut dépendre de la CONSTITUTION et de la VOLONTE. La valeur du bonus au dommage est stockée dans un

tableau. Cette technique permet de changer facilement la valeur d'un coefficient. Dans cet exemple, les bonus de dommage ne montent pas au-delà de 18, mais rien ne nous empêche d'aller plus loin. Ce bonus peut servir pour des créatures non humaines (un éléphant a une force de 30).

```
DIM bonus_degat(18)
'
PROCEDURE init_bonus
  LOCAL i
  RESTORE bonus_dommage
  FOR i=1 TO 18
    READ bonus_degat(i)
  NEXT i
RETURN
'
bonus_dommage:
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,2,3,4,5,7
Bonus_dommage    = bonus_degat(force)
points_vie       = constitution
resist_poison    = constitution+(volonte/2)
resist_maladies = constitution+volonte
```

Les valeurs sont stockées dans le tableau `def_perso()` à la suite des caractéristiques principales.

Utilisations des caractéristiques secondaires

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts (combat, empoisonnement, chute, etc.), le programme diminue son nombre de points de vie. Si celui-ci tombe à zéro, le personnage est mort. Si le personnage blessé reçoit des soins (guérisseur ou potions), le programme remonte le nombre. Etant donné que les points de vie peuvent varier en cours de jeu, il faut séparer les points de vie théoriques des points de vie variables. Ceux-ci sont stockés dans un tableau spécial.

```
DIM points_vie(4)
```

Supposons qu'un personnage se fasse empoisonner à un moment quelconque du jeu, le programme doit alors déterminer l'effet du poison: il peut être sans effet sur le personnage ou le foudroyer sur place. La caractéristique résistance au poison est un pourcentage. Le programme tire un chiffre compris entre 1 et 100. Si le résultat est inférieur ou égal à la résistance au poison du personnage, ce dernier résiste au poison. Dans le cas contraire, il perd un certain nombre de points de vie (dépendant de la puissance du poison).

Compétences

En plus de ces caractéristiques physiques, un personnage réalise un certain nombre de choses. Il peut savoir se battre, soigner les blessures, évaluer la valeur d'un objet, etc. Toutes ces choses sont des compétences.
Elles sont définies sous la forme de pourcentages. Un personnage débutant a 10% de chance de toucher un ennemi au combat, alors qu'un combattant expérimenté a 90% de chance de le toucher.
Les compétences les plus courantes dans un jeu de rôle basé sur un univers fantastico-médiéval sont: combattre, soigner, fabriquer des potions, chasser, trouver des herbes, dérober discrètement des objets, déceler les pièges et ouvrir des serrures.

Mémorisation des compétences

Les compétences des personnages sont stockées dans un tableau numérique. Chaque compétence a son numéro d'ordre. Le premier indice du tableau correspond au numéro du personnage.

```
DIM competence(4,100)
' 1 = Compétence combat
' 2 = Compétence soins
' 3 = Compétence trouver herbes
' 4 = Compétence fabriquer potions
' 5 = Compétence voler objets
```

Compétences de base

Le degré de compétences d'un personnage dépend de ses dons naturels. Plus les caractéristiques des personnages sont élevées, plus les compétences de base sont importantes. La capacité de combat de base peut dépendre de la FORCE, de la DEXTERITE et de l'INTELLIGENCE. La capacité de base de soins peut dépendre de la DEXTERITE et de l'INTELLIGENCE, etc.
Lors de la création d'un personnage, une routine spécifique détermine les compétences de base à partir des caractéristiques du personnage. Dans l'exemple suivant, la compétence de combat de base est calculée en faisant la moyenne de FORCE, DEXTERITE, INTELLIGENCE et en comparant cette moyenne à une série de chiffres précis. Toutes les compétences de base sont calculées de la même manière.

```
' COMPETENCE DE COMBAT DE BASE
moyenne=(force+dexterite+intelligence)/3
SELECT moyenne
CASE 3 TO 11
  combat_base=0
CASE 12 TO 14
  combat_base=10
CASE 15 TO 16
  combat_base=15
CASE 17
  combat_base=20
CASE 18
  combat_base=30
ENDSELECT
```

Métier des personnages

En plus des compétences de base qui dépendent des caractéristiques, les personnages ont des compétences professionnelles qu'ils ont appris dans leur jeunesse.
Pour simplifier la programmation, on considère qu'il n'existe qu'un petit nombre de métiers. Chacun apporte certains niveaux de compétences. Les personnages doivent obligatoirement choisir l'un des métiers proposés. La nature de ces derniers dépend de l'univers du jeu. On peut trouver dans un univers fantastico-médiéval les métiers suivants: guerrier, guérisseur, voleur. Celui de guerrier

apporte des compétences de combats, celui de guérisseur des compétences de soins et le métier de voleur des compétences limitées de combat ainsi que des facilités pour dérober des objets et trouver des pièges. On trouve souvent le métier de sorcier, mais la gestion de la magie est trop compliqué pour être abordé dans cet article. Nous y reviendrons ultérieurement.
Le tableau métier() sert à mémoriser le métier de base des personnages. La procédure INIT_METIER initialise automatiquement les compétences professionnelles d'un personnage selon le métier choisi. Les guerriers augmentent leurs compétences de combat de 40%. Les guérisseurs augmentent leurs compétences de soins, pour chercher des herbes et fabriquer des potions de 20%. Les voleurs augmentent leurs compétences de 10% en combat et de 30% sur le vol. Les compétences professionnelles s'ajoutent à celles de base.

```
DIM metier(4)
PROCEDURE init_metier(perso)
  LOCAL metier%
  '
  metier%=metier(perso)
  SELECT metier%
  CASE 1     ! TEST GUERRIER
    ADD competence(perso,1),40
  CASE 2     ! TEST GUERISSEUR
    ADD competence(perso,2),20
    ADD competence(perso,3),20
    ADD competence(perso,4),20
  CASE 3     ! TEST VOLEUR
    ADD competence(perso,1),10
    ADD competence(perso,5),30
  ENDSELECT
RETURN
```

Augmentation des compétences

Les compétences peuvent augmenter avec le temps. Lorsqu'un personnage a vécu quelques aventures (explorer la région, tuer des monstres, trouver des trésors, etc.), il a acquis des points d'expérience utilisables pour améliorer ses capacités. Il doit se rendre dans un lieu d'enseignement et échanger ses points d'expérience contre des points de compétences.

Utilisation des compétences

Si un personnage veut frapper un ennemi, le programme doit lire la compétence de combat du personnage et faire un tirage aléatoire. Si le résultat est inférieur ou égal à la compétence de combat, le coup à porter, il faut alors calculer la force du coup. Le calcul est fait en tenant compte du type d'arme utilisé pour frapper et du type de protection porté par l'ennemi. Lorsqu'un personnage veut faire une action particulière. La démarche du programme est toujours la même: calcul des chances de réussite de l'action, tirage d'une valeur aléatoire pour déterminer si l'action a réussi et traitement du résultat de l'action.
Le traitement du résultat de l'action est très différent selon que l'action est réussite ou non. Prenons un exemple où un personnage essaye de trouver des plantes dans un coin de forêt. En cas de réussite, le programme détermine quelle a été la plante trouvée. En cas d'échec, il ne se passe rien. Prenons maintenant un autre exemple où un personnage tente de voler la bourse d'un passant. En cas de réussite, il possède la bourse du marchand. En cas d'échec, le passant s'aperçoit de la tentative de vol et peut décider de frapper le voleur.

Création d'un personnage

La création d'un personnage se fait en plusieurs étapes: tirage aléatoire des caractéristiques, calcul des caractéristiques secondaires, calcul des compétences de base et définition du métier du personnage.
Les caractéristiques sont tirées au hasard afin de donner des personnages différents. La technique de tirage la plus utilisée met en œuvre 3 tirages différents: on tire 3 fois au hasard un nombre compris entre 1 et 6. On additionne ensuite le tout. Le résultat est un nombre qui varie entre 3 et 18. Cette technique permet d'obtenir un maximum de résultats moyens (9,10,11) et un minimum de chiffres extrêmes (3,4,17,18). Cela correspond bien à la réalité où la majeure partie des gens ont des caractéristiques moyennes et où les extrêmes (force fabuleuse, faiblesse pathologique, très grande dextérité, etc..) sont rares.

Gestion des objets

La gestion de ces objets posent de nombreux problèmes. Il faut définir leurs caractéristiques et les stocker quelque part en mémoire. Les personnages peuvent posséder divers objets et en porter plusieurs sur eux (habillement, armes, armures, etc.).

Classes d'objets

Les objets sont définis par leurs actions sur l'environnement. Une arme est quelque chose qui fait mal. Un habit ou une armure est un objet qui exerce une fonction de protection. La nourriture est un objet qui redonne des forces, etc.
Il existe des classes d'objets. Une épée et une hache sont des armes. Un morceau de pain, de la viande grillée, un ragoût de mouton et des épinards sont de la nourriture. Un objet a une classe (Arme, Nourriture, Habits, etc.), et un type (Epée, Hache, Pain, Viande, etc.).
Les objets d'une même classe ont la même fonction (toute les armes font des dégâts), mais la manière dont ils agissent dépend de leurs caractéristiques propre (un couteau cause moins de dégâts qu'une épée, un morceau de pain sec nourrit moins bien qu'un morceau de viande, etc.).

Traitement des objets

L'avantage de travailler avec des classes d'objets, c'est que le programme n'a besoin que d'une seule routine de traitement par classe d'objet.
Prenons comme exemple la nourriture. La fonction de la nourriture est de redonner force et vitalité à celui qui en mange. Considérons qu'un homme moyen a 20 points de vitalité. Après un jeune d'une journée et diverses actions (déplacement, combat, etc.), il a perdu des forces. Il ne lui reste plus que 12 points de vitalité. Il a le choix entre plusieurs types de nourriture : pain sec, viande, ou fruits. Une

portion de pain permet de récupérer 2 points de vitalité, une de viande 6 points et de fruits 3 points.
La nourriture est définie par un nom et un chiffre représentant son effet. Pour la routine de traitement de la nourriture, la seule chose qui compte, c'est l'effet de la nourriture sur la vitalité du personnage. On peut donc s'amuser à définir un grand nombre de nourritures différentes. On peut rajouter des caractéristiques supplémentaires afin d'améliorer le degré de réalisme: la nourriture peut avoir un prix. Il est possible qu'un personnage préfère manger 3 portions de pain plutôt qu'une de viande si la viande coûte trop cher. Le prix peut être calculé dans n'importe quelle monnaie.

Stockage des caractéristiques des objets en mémoire

Les caractéristiques des objets sont stockés dans des tableaux de données. Chaque classe d'objet à son propre tableau. La classe d'un objet indique le tableau où il faut chercher ces caractéristiques, et le type de l'objet indique la position des caractéristiques dans le tableau.
Les caractéristiques des objets sont définis initialement par le programmeur dans des lignes de DATA. Une routine d'initialisation spécifique charge les informations dans les tableaux de données correspondants. Afin de vous donnez quelques exemples, nous allons définir les classes d'objets NOURRITURE, ARME, et ARMURE.

Définition de la nourriture

Les objets de type NOURRITURE sont définis par un nom, un chiffre représentant l'effet de la nourriture sur un personnage, et un prix. Il faut deux tableaux pour mémoriser les objets de type NOURRITURE. Le premier tableau contient le nom, le second la valeur de l'effet 'restaurateur' et le prix du produit.

```
DIM def_nourriture$(100)
DIM def_nourriture(100,2)
' def_nourriture$(n)  = Nom nourriture n
' def_nourriture(n,1) = Effet 'restaurateur'
' def_nourriture(n,2) = Prix
```

Les objets de type NOURRITURE sont définis dans des lignes de DATA. Les tableaux de données sont remplis par la routine INIT_NOURRITURE. Cette routine stockera le nombre d'objets lus dans la variable globale nb_nourritures.

```
PROCEDURE init_nourriture
LOCAL nom$,n
n=0
RESTORE nourritures
DO
  READ nom$
  EXIT IF nom$="*FIN"
  INC n
  def_nourriture$(n)=nom$
  READ def_nourriture(n,1)
  READ def_nourriture(n,2)
LOOP
nb_nourritures=n
RETURN
nourritures:
DATA PAIN SEC,2,1
DATA VIANDE GRILLEE,6,10
DATA FRUITS,3,5
DATA *FIN
```

Le pain aura le numéro 1, la viande grillée aura le numéro 2, et les fruits porteront le numéro 3. Vous pouvez vous amuser à définir bien d'autres types de nourriture.

Définition des armes

Les armes servent à infliger des dégâts. L'importance des dommages dépend du type d'arme (un canif ne fait pas autant de dégâts qu'une hache de bataille). Pour définir le potentiel destructeur des armes, nous nous sommes basés sur le nombre de points de vie moyen des personnages. Avec une moyenne de 10 points de vie par personnage, nous avons défini les armes suivantes : poignard (2 points de dégâts), épée (5 points de dégâts), hache (5 points de dégâts) et hache de bataille (7 points de dégâts). Les armes sont définles par leur nom, leurs points de dégâts et leur prix. Elles sont stockées dans les tableaux def_arme$() et def_arme().

```
DIM def_arme$(100)
DIM def_arme(100,2)
'   def_arme(n)   = Nom arme n
'   def_arme(n,1) = Dégât arme n
'   def_arme(n,2) = Prix arme n
```

Les armes sont définies par le programmeur dans des lignes de DATA. La procédure INIT_ARMES remplie les tableaux def_arme$() et def_arme().

```
PROCEDURE init_armes
LOCAL nom$,n
n=0
RESTORE armes
DO
  READ nom$
  EXIT IF nom$="*FIN"
  INC n
  def_arme$(n)=nom$
  READ def_arme(n,1)
  READ def_arme(n,2)
LOOP
nb_armes=n
RETURN
armes:
' DATA nom, degat, prix
DATA POIGNARD,2,30
DATA MASSE,3,20
DATA EPEE,5,200
DATA EPEE LONGUE,6,500
DATA HACHE,5,130
DATA HACHE DE BATAILLE,7,750
DATA *FIN
```

Les créatures rencontrées par les personnages ont des armes. Celles-ci peuvent être des objets manufacturés tels que des épées, des gourdins, des haches, mais aussi des armes naturelles comme des griffes, des crocs, des tentacules, etc.

ALLIANCE INFORMATIQUE

et

ATARI

VOUS PRESENTENT LE CATALOGUE AUTOMNE-HIVER 90

QUI EST ALLIANCE ?

- Un réseau où vous sera réservé le meilleur accueil dans un environnement informatique et bureautique permettant un choix judicieux de produits : de la console de jeux aux micro ordinateurs les plus professionnels du marché.

- Un réseau de partenaires présentant chacun une spécialisation dans l'informatique d'aujourd'hui (Loisirs, Professionnel, Audiovisuel).

- Un réseau où, quelle que soit votre localisation géographique, vous trouverez une qualité de services et un conseil adaptés à vos besoins.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES LES DIMANCHES 16 et 23 décembre 1990

Tél. : (16-1) 42.86.03.44 – Fax : (16-1) 42.86.01.22 – Télex : ALLINFO 220 605 F

Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

LOISIRS

Au sein de toutes les boutiques Loisirs adhérent au Groupe ALLIANCE, vous trouverez tous les micro ordinateurs et consoles de jeux de la gamme ATARI ainsi que leur environnement ludique, musical, éducatif et utilitaire qui représente aujourd'hui tout l'intérêt de cette gamme.
Nous avons sélectionné pour vous des offres entrant dans le cadre de l'utilisation complète de cette gamme de micro ordinateurs.

3615 VS

Toutes les nouveautés, trucs, astuces et logiciels du domaine public sur le 36 15 Code VS

PRIX TTC au 15/12/90
* Sauf sur promotions ou offres

OFFRES

ATARI 520 STE 2990 F

Microprocesseur 16/32 bits Motorola 68000
Lecteur double face 3"1/2 720 Ko, 512 Ko de RAM, souris, environnement GEM, Interface Midi
Résolution 640 x 400 (monochrome)
640 x 200 (4 couleurs)
320 x 200 (16 couleurs) - 4096 couleurs
Clavier AZERTY, 94 touches, pavé numérique
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie

OFFRES JEUX

ATARI 520 STE + Pack ALLIANCE + Moniteur couleur	**4990 F**
ATARI 520 STE, + Extension 1 Mo	**3290 F**
ATARI 520 STE, + Extension 2 Mo	**3990 F**
ATARI 520 STE, + Extension 4 Mo	**4990 F**
ATARI 520 STE + Moniteur couleur + Imprimante STAR LC 10 couleur	**6990 F**
ATARI 1040 STE	**3490 F**
ATARI 1040 STE + Moniteur couleur + Pack ALLIANCE	**5490 F**

OFFRE MUSIQUE

ATARI 1040 STE + Moniteur Monochrome + Logiciel ST REPLAY 4	**4990 F**

OFFRE GRAPHIQUE

ATARI 520 STE + Moniteur couleur + Imprimante STAR LC 10 couleur + Logiciel ZZ-ROUGH	**6990 F**

OFFRE PROGRAMMATION

ATARI 1040 STE + Moniteur Monochrome + Logiciel Basic OMIKRON + Logiciel LATTICE C 5.0	**5990 F**

OFFRE VIDEO

ATARI 1040 STE + Moniteur couleur + Digitaliseur VIDI ST + Miximage	**6990 F**

OFFRES

*Pour le prix d'un 520 STE, vous bénéficiez gratuitement d'une extension mémoire 1 Mo**

PACK ALLIANCE

1 Manette de Jeu – 1 Tapis de souris
50 Logiciels de Jeu – 10 disquettes vierges
1 Kit de téléchargement *

OU

50 disquettes vierges 3"1/2

Pour tout achat d'un micro ordinateur de la gamme 520/1040 STE *

D'autres offres sont disponibles dans le réseau ALLIANCE. Nous pouvons également vous préparer d'autres offres spécialement à vos mesures.
CONSULTEZ NOUS !

EXTENSIONS MEMOIRES 520/1040/MEGA ST

Les extensions mémoires sont montées par notre service technique dans un délai de 8 heures. Certaines extensions mémoires peuvent être montées directement par l'utilisateur. D'autres plus spécifiques (carte mémoire) nécessitent l'intervention d'un technicien.

Extensions Mémoire de 1 à 4 Mo à des prix fous !!!

1 Mo STE/STF	**490 F**
2 Mo STE	**990 F**
2 Mo MEGA ST1 (Carte)	**1490 F**
2,5 Mo 520/1040 STF (carte)	**1490 F**
4 Mo STE	**1990 F**
4 Mo ST1 (carte)	**2490 F**
4 Mo ST2 (carte)	**1490 F**

CONSOLE LYNX

En présentation dans toutes les boutiques du Réseau ALLIANCE, cette fabuleuse Console de Jeu en couleur s'etoffe tous les jours de nouveaux jeux

Console Complète 1290 F

Exclusif ! Reprise de votre ancienne console de jeu pour tout achat d'une console LYNX !! Nous consulter !

Console de Jeu Portable couleur. Ecran cristaux liquides 4096 couleurs. Adaptateur secteur, Câble COMLYNX. Carte Jeu California Games comprend 4 jeux : Surfing, Half Pipe Skateboarding
BMX Bibe Racing, Foot Bag **1290 F TTC**

CARTES DE JEU

BLUE LIGHTNING	**290 F**
ELECTROCOP	**290 F**
GATE OF ZENDOCON	**290 F**
GAUNTLET	**290 F**
CHIP'S CHALLENGE	**290 F**
SLIME WORLD	**290 F**
KLAX	**290 F**

GROUPE ALLIANCE – Consultez la liste des points de vente – Tél. : 42.86.03.44 – Fax : 42.86.01.22 – Télex : ALLINFO 220 605 F
Services Après-Vente : 55, rue Boissonade, 75014 Paris – Tél. : 43.27.27.88

BUREAUTIQUE

Au sein du groupement ALLIANCE, nous avons volontairement séparé la Bureautique du reste de la Gamme ATARI.
En effet, la convivialité de cette machine ainsi que son environnement et la baisse de certains périphériques font que l'utilisation bureautique est de plus en plus un axe principal de son utilisation complète en micro informatique.
Nous avons sélectionné pour vous des offres permettant d'utiliser pleinement les capacités de cette gamme.
Ces offres ont été rigoureusement testées et sélectionnées par nos spécialistes et correspondent à une utilisation précise de la machine en bureautique.

Toutes ces offres peuvent bénéficier de formation collective ou intra-entreprise. Consultez notre Service Formation !

OFFRES ATARI 1040 STE
5990 F

Microprocesseur 68000 Motorola. Lecteur intégré 3"1/2, 720 Ko. Clavier détaché ergonomique. Graphisme haute résolution 640 x 400. Blitter intégré permettant des transferts ultra rapides.

+ Moniteur monochrome SM 124, + Imprimante Citizen 120D+, + Pack Bureautique comprenant : Traitement de Texte Textomat, Tableur Calcomat, Base de Donnée Datamat

OFFRES ATARI Méga ST1
7990 F TTC

+ Mégapage + Moniteur Monochrome SM 124
+ Imprimante STAR LC 24/10 (24 aiguilles)

OFFRES ATARI Méga ST4
11990 F TTC

+ Moniteur Monochrome SM 124
+ Imprimante STAR LC 24/10
+ Disque dur Mégafile 30

Une offre complète utilisable aussi bien en bureautique qu'en mico édition avec un prix défiant toute concurrence dans sa catégorie.

ATARI Méga ST4 **22500 F HT**
+ Moniteur Monochrome SM124 26685 F TTC
+ Disque dur 30 Mo + Imprimante Laser SLM 804
+ Logiciel CALAMUS + 2 jours de formation

2 Scanners séléctionnés pour vous !

Utilisable aussi bien en bureautique qu'en micro édition, cet outil est devenu aujourd'hui indispensable.

Prix Alliance

Scanner ZZ-SCAN MC 332 **8950 F** TTC
Format A4 à plat. 300 DPI - 32 niveaux de gris
Livré avec interface, logiciel ZZ-LAZY Paint et module de photocopie

Handy Scanner Type 10 **2950 F** TTC
16 niveaux de gris. 400 DPI. 105 cm
Le Scanner à main idéal pour toute utilisation en bureautique !

PORTFOLIO Prix Alliance **1690 F** TTC

L'outil compatible PC qui a pulvérisé le record des ventes dans sa catégorie. En démonstration dans tous les magasins ALLIANCE

EXTENSIONS PORTFOLIO

Interface Parallèle	**590 F**
Interface série	**690 F**
Carte 32 Ko	**590 F**
Carte 64 Ko	**990 F**
Carte 128 Ko	**1490 F**
Extension mémoire 256 Ko	**1450 F**
Lecteur de BEE CARD	**850 F**
Housse portfolio	**195 F**

LOGICIELS PORTFOLIO

Tous les jours de nouveaux logiciels et périphériques : quelques nouveautés !

TRANSDRIVE **620 F**
Utilitaire de sauvegarde et de transfert de données sur PC

ATCOM **2250 F**
Transforme votre portfolio en vétitable Minitel de Poche
Modem accoustiqueV23. Emulation norme VIDEOTEX format 40 colonnes. Photocopie CEPTZ. Logiciel Intégré

FOLIOBAR
Permet la saisie et le traitement des codes à barres
Fourni avec FOLIOBAR et son crayon optique

Foliobar	**3900 F**
Documentation et bibliothèque de développement	**1500 F**
Piles rechargeables	**180 F**

MODULES MEMOIRES

Module 128 Ko	**550 F**
Module 256 Ko	**930 F**
Module 512 Ko	**1850 F**
Module 1 Mo	**3030 F**

Les éditions de développement spécifiques et de transfert PC-ST-MAC peuvent s'étudier auprès de nos spécialistes PORTFOLIO. Nous consulter !
Cours collectifs sur Portfolio ou comment optimiser au maximum les capacités et l'utilisation de cette fabuleuse machine.
Consultez notre service formation au 42.86.03.44 (poste 25)

PROFESSIONNEL

L'une des boutiques du Groupe Alliance, INTELCOM, est devenu un centre de compétences agréé Atari.
Au sein de cette unité, nous vous présentons toutes les facultés de cette machine complètement révolutionnaire aux fabuleuses capacités de traitement, la mettant au niveau des plus importantes stations de travail.

SUR DEMANDE !
Nous pouvons préparer votre ATARI TT en configuration plus puissante
TT en 80 Mo = 1900 F en sus
TT en 200 Mo = 5900 F en sus

INTELCOM
47 rue de Richelieu
75001 Paris
M° Palais Royal
Tel : 40.20.90.82

Au centre de la rue de Richelieu, vous pouvez découvrir sur rendez-vous tous les avantages de cette nouvelle merveille d'ATARI en matière de PAO/CAO/DAO

68030 à 32 Mhz, 68882 à 32 Mhz, 512 Ko de ROM (TOS 3.0), 8 Mo de RAM, Disque dur 48 Mo, 28 ms, lecteur de disquette 3 pouce 1/2, 720 Ko double face, 6 modes graphiques, Palette 4096 couleurs, extension bus VME, horloge temps réel. 3 canaux DMA pour : Interface SCSI, interface ACSI, Interface réseau local (localtalk). 2 ports série synchrones, 2 ports série asynchrones RS 232, 1 port parallèle Centronics, Clavier AZERTY 95 touches, 2 prises Midi (In + Out/Thru), 1 prise lecteur disquette externe, 1 port cartouche, 2 prises audio stéréo RCA (G et D), 2 ports joystick/souris.

STATIONS GRAPHIQUES ATARI TT/8

TT030/8 — **21950 F**
8 Mo de RAM. Processeur 68030 à 32 Mhz
Disque dur 48 Mo

TT030/8 M — **23900 F**
8 Mo de RAM. Processeur 68030 à 32 Mhz
Disque dur 48 Mo. Moniteur Monochrome 14" VGA

TT030/8 C — **26900 F**
8 Mo de RAM. Processeur 68030 à 32 Mhz
Disque dur 48 Mo. Moniteur Couleur 14" VGA

TT030/8 HR — **30900 F**
8 Mo de RAM. 68030 à 32 Mhz
Disque dur 48 Mo. Moniteur monochrome Haute Résolution

STATION PAO

Station graphique ATARI TT — **45000 F** HT
8 Mo de RAM, Disque dur 48 Mo
Moniteur HR 19", Imprimante Laser SLM 605
Logiciel de PAO Calamus
Logiciel graphique Outline Art
Logiciel d'édition de fontes Fonteditor

DEMONSTRATION CAO/DAO SUR RENDEZ-VOUS
Consultez notre service commercial spécial ATARI TT au 42.86.03.44

Présentation de ZZ-VOLUME, DYNACCAD, un environnement complètement révolutionnaire !

STATIONS GRAPHIQUES ATARI TT/2

TT030/2 — **16950 F**
2 Mo de RAM, Processeur 68030 à 32 Mhz
Disque dur 48 Mo

TT030/2 M — **18900 F**
2 Mo de RAM, Processeur 68030/32 Mhz
Moniteur Monochrome 14" VGA. Disque dur 48 Mo

TT030/2 C — **21900 F**
2 Mo de RAM, Processeur 68030/32 Mhz
Moniteur Couleur 14" VGA. Disque dur 48 Mo

SPECIAL
Vous possédez déjà un MEGA ST4 nous le reprenons aux meilleures conditions sur l'achat d'un TT

MONITEURS

PCM 145 — **1950 F**
moniteur monochrome 14" VGA

PCC1425 — **4950 F**
moniteur couleur 14" VGA

TTM 194 — **8950 F**
moniteur haute résolution 19" 1280 x 960

** Prix Hors Taxes, T.V.A. 18,6 % en sus*

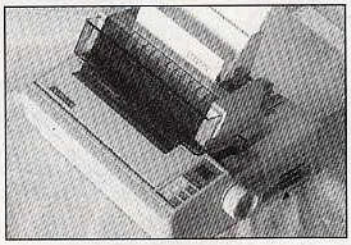
IMPRIMANTES

Au sein des magasins du Groupe ALLIANCE INFORMATIQUE, vous pouvez visualiser toutes les imprimantes que nous présentons et emporter avec vous un exemplaire d'impression de la machine ayant retenu votre choix. D'autre part, des conditions particulières peuvent vous être accordées en cas d'achat groupé avec une unité centrale (de 20 à 50 %). Consultez-nous !

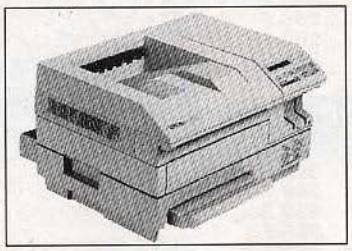
Toutes les imprimantes bénéficient d'une garantie de 2 ans* et sont offertes avec un pack cadeau durant les fêtes :
1 pack listing
1 ruban de rechange
*** Sauf tête d'impression**

MATRICIELLES 9 AIGUILLES

Amstrad DMP 3160 120/80 colonnes	**1790 F**
Amstrad DMP 3250 DI 160 cps/80 colonnes PAR/SER	**1990 F**



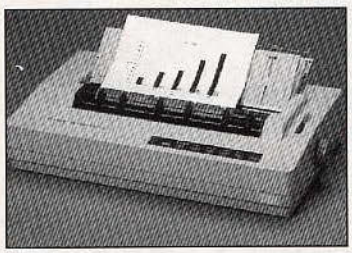
Citizen 120D+ 160 cps/80 colonnes	**1290 F**
Star LC 10 160 cps/80 colonnes	**1690 F**
Star LC10 couleur 160/80 colonnes	**1990 F**
Epson LX 800 180 cps/80 colonnes	**1990 F**
Epson FX 850 264 cps/80 colonnes	**4990 F**



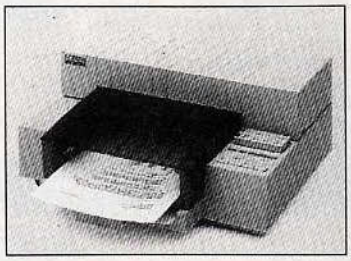
Epson FX 1050 264 cps/132 colonnes	**5990 F**

MATRICIELLES 24 AIGUILLES

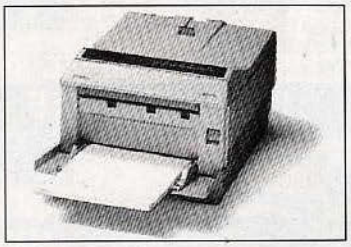
Amstrad LQ 3500 160 cps/80 colonnes	**2490 F**
Amstrad LQ 5000 290 cps/132 colonnes	**4990 F**
Citizen 124D	**2690 F**
Citizen Swift 24 160 cps/80 colonnes	**3290 F**



Epson LQ 500 180 cps/80 colonnes	**2990 F**
Epson LQ 850+ 330 cps/80 colonnes	**6490 F**
Epson LQ 1050+ 330 cps/132 colonnes	**7490 F**
Epson LQ 2550 500 cps/132 colonnes	**11990 F**



Nec P2+ 160 cps/80 colonnes	**3490 F**
Nec P6+ 265 cps/80 colonnes	**5990 F**

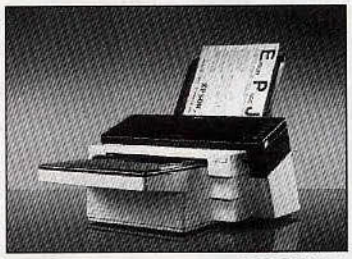


Nec P7+ 265 cps/132 colonnes	**7990 F**
IBM 4201 135 cps/80 colonnes	**3490 F**

JETS D'ENCRE

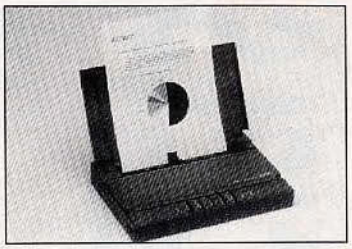
La toute nouvelle imprimante HP
HP Deskjet 500
5990 F

HP Thinkjet	**3990 F**
HP Paintjet couleur	**11990 F**
HP Paintjet XL couleur	**24900 F**



Epson EPJ 200	**9990 F**
HP Deskwriter (Apple)	**6990 F**
Canon PJ 1080 A couleur	**6490 F**

PROMO EXCEPTIONNELLE
HP Deskjet Plus
4990 F



Canon FP 510 couleur	**26900 F**

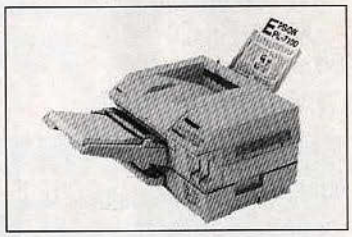
BULLES D'ENCRE

En exclusivité, l'étonnante petite imprimante de chez CANON
la BJ10E spéciale Portable
2990 F

Canon BJ130E	**4990 F**

IMPRIMANTES LASER

Canon LB4 4 pages/mn, 512 Ko	**9990 F**
Manesmann Tally MT 905, 6 pages/mn A4-B5	**9950 F**
Epson EPL 7100 300 Dpi, 512 Ko	**10900 F**
HP Laser Jet III 8 pages/mn 300 Dpi	**16900 F**



CARTE AURORE
PLURIEL
CREDIT IMMEDIAT

GRAND CONCOURS !

Bulletin de participation à retourner dans tous les magasins du groupe ALLIANCE
Participation gratuite sans obligation d'achat

Plus de 500 lots à gagner

1er Prix : 1 Peugeot 205
2e Prix : 1 voyage au Japon
3e Prix : 1 micro-ordinateur
etc.

P **A Paris, toutes les boutiques ALLIANCE vous offrent gratuitement 2 heures de parking pour tout achat* dans l'un de nos magasins**
* Achat supérieur ou égal à 1000 F

GROUPE ALLIANCE - 45, RUE DE RICHELIEU, 75001 PARIS - Tél. : 42.86.03.44 - Fax : 42.86.01.22 - Télex : ALLINFO 220 605 F

LOGICIELS

Au sein des boutiques faisant partie du Groupe ALLIANCE, vous pouvez trouver toute une gamme de logiciels du monde Atari allant des logiciels bureautiques à la gestion ou aux langages. Tous les produits spécifiques peuvent nous être commandés dans des délais extrêmement courts. Consultez-nous !

TRAITEMENTS DE TEXTE

BECKER TEXT 2	690 F
FIRST WORD+	690 F
REDACTEUR III	790 F
SIGNUM II	1790 F
SCRIPT	590 F
TEXTOMAT	350 F

PAO/PROGRAMME VECTORIEL

CALAMUS	2490 F
PUBLISHING PARTNER MASTER	2490 F
CALLIGRAPHER PRO	990 F
TIMEWORKS PUBLISHER	790 F
ARABESQUE	990 F
CONVECTOR	990 F
DIDOT FONTEDITOR	690 F
OUTLINE ART	2490 F

TABLEURS

BECKER CALC	990 F
LDW POWER	990 F
K SPREAD 4	990 F
CALCOMAT II	590 F
DATAMAT	390 F

BASES DE DONNEES

SUPERBASE JUNIOR	590 F
SUPERBASE II	1490 F
SUPERBASE PRO	2490 F
DBMAN V	1990 F

COMPTABILITE

GEST INTEGRALE	2490 F
GESTOCK 90	1790 F
MEMSOFT COMPTA	2490 F

LANGAGES DE PROGRAMMATION

BASIC OMIKRON	990 F
DEVPAC 2	890 F
GFA ASSEMBLEUR	600 F
LATTICE C 5.0	2250 F
MARC WILLIAM'S C	1490 F
STOS BASIC	450 F
STOS COMPILER	250 F
STOS SPRITE 600	200 F
WORKS	360 F
A-DEBBOG	650 F

GAMME PROFESSIONNELLE

ZZ-DRAFT	395 F
ZZ-FUN FACE	395 F
ZZ-LAZY PAINT	995 F
ZZ-ROUGH	395 F
ZZ-COM	495 F
DYNACCAD	9450 F
ZZ-VOLUME	8950 F

PROGRAMMES MUSICAUX

Gamme Séquenceurs

CREATOR	2490 F
CUBASE	3990 F
PRO 24	2490 F
PRO 12	690 F
NOTATOR	3990 F

Edition de Partitions

MASTER SCORE	2800 F
PROSCORE	1600 F

Cartouches d'Echantillonnage

FM MELODY MAKER	790 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	290 F
ST REPLAY 4	690 F
ST REPLAY 4 PRO	1290 F

EMULATION PC ET MAC

PC SPEED	1290 F
AT SPEED	2990 F
SUPERCHARGER	2790 F
SPECTRE GCR	3490 F
PC DITTO II	2490 F

GAMME GRAPHIQUE

CYBER CAD	300 F
CYBER CONTROL	595 F
CYBER STUDIO	895 F
CYBER SCULPT	895 F
CYBER TEXTURE	595 F
CYBER UNISPEC	595 F

OFFRE SPECIALE
CYBERSTUDIO - CYBERCONTROL
CYBERSCULPT - CYBERTEXTURE 1495 F !!

DESSIN

DEGAS ELITE	250 F
SPECTRUM 512	595 F
DALI 3	590 F
STAD+	800 F
CREATOR	990 F
PRINT MASTER+	450 F

GAMME UTILITAIRES

TURBO ST	390 F
MULTIDESK II	290 F
REVOLVER ST	490 F
G-PLUS ST	390 F
IMAGE	490 F
HOTWIRE II	490 F
H-D-U	250 F
BACK UP (MSI)	490 F

JEUX ATARI

HIT PARADE

Battle Master	**249 F**
Black Tiger	**199 F**
F19 Stealth Fighter	**289 F**
F29 Retaliator	**249 F**
Falcon Mission Disk 2	**199 F**
Fire ans Forget	**269 F**
Imperium	**249 F**
Italy 90 (Les Champions)	**199 F**
Kick Off 2	**249 F**
Midnight Resistance	**249 F**
Secret Defense :	
Operation Stealth	**299 F**
Shadox Warriors	**199 F**
Venus	**199 F**

Prix TTC au 1/12/90

BATTLE OF BRITAIN, **299 F**
Arcade et simulation de vol

F-29 RETALIATOR, Simulateur de vol en 3D **229 F**

KICK OFF 2 **199 F**
Un grand classic simulation de foot

OPERATION STEALTH **260 F**
Jeu d'aventure, se joue entièrement à la souris, beau graphisme, excellente intrigue

SIM CITY (Simulation) **290 F**
Vous êtes maire d'une ville et vous devez la gérer afin que vos citoyens restent dans la ville

MAUPITI ISLAND **279 F**
Jeu d'aventure dont l'énigme est redoutable, vous menez l'enquête, palpitant !!

SHADOW OF THE BEST **249 F**
Le célèbre jeu d'arcade de Psynosix, très fluide, une perfection dans la réalisation générale (couleurs, animation, fiabilité)

CHAOS STRIKE BACK **249 F**
Le jeu de rôle par excellence, la suite de Dungeon master, à avoir dans sa ludothèque

MIDWINTER **249 F**
Simulation et jeu d'action. Environnement entièrement en 3D, vous gérez selon votre réussite plusieurs personnages.

FALCON **299 F**
Le simulateur d'intercepteur en vol, richesse des missions, entièrement 3D.

TENNIS CUP **229 F**
Le meilleur Tennis sur ST, jeu en double ou en simple, championnat, entrainement...

NORTH AND SOUTH **229 F**
Le Wargame le plus convival.

EDITION N° 1 **249 F**
+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing

LES AVENTURIERS **249 F**
+ Indiana Jones Act + The Strider + Vigilante + Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS N° 2 **249 F**
+ Ghostbuster 2 + Cabal + Operation Thunderbolt

LE MONDE DES MERVEILLES **249 F**
+ New Zealand Story + Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble

WHEELS OF FIRE **249 F**
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin' + Powerdrift

Logiciels à 99 F

- ANIMATIC
- ARENA
- BBS
- CAD 3D
- CALENDAR
- CAMBRIDGE LISP
- CORNERMAN
- CRASH GARRETT
- DEEP SPACE
- EDEN BLUES
- FAHRENHEIT 451
- FLIP SIDE
- HARRIER'STRIKE MISSION
- JINXTER
- JUMP JET
- KARTING
- KISSED
- LANDS OF HAVOC
- LEGEND OF SWORD
- LIBERATOR
- MUDPIES
- PHANTASIE
- PREDATOR
- PROHIBITION
- REALITY THE CITY
- RETURN TO GENESIS
- ROADWAR 2000
- SPY VS SPY
- STAR FLEET I
- SUPER HUEY
- SWORD OF KADASH
- TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
- THE ANIMATOR
- TIME BANDITS
- TIME BLAST
- WANDERER
- WESTERN GAMES
- WRESTLING

ACCESSOIRES

EXCLUSIF !
Sortie le 5 décembre du catalogue ALLIANCE Automne-Hiver 90
Tout sur la Micro-Informatique, la Bureautique, TV, Vidéo et Micro. En vente en kiosque et par correspondance contre 35 F en chèque remboursable sur tout achat.

PROMOTIONS

MEGAPAGE	**990 F**
PACK BUREAUTIQUE (3 logiciels)	**490 F**
TIMEWORKS PUBLISHER	**790 F**
ULTRASCRIPT	**490 F**

PROMO
Moniteur SM 124 Monochrome
990 F TTC !!!

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES LES 16 ET 23 DECEMBRE

ECRANS

Moniteur Couleur SC 1435	**2290 F**
Moniteur Couleur PHILIPS 8832	**1990 F**
Moniteur Multisynchro	**4990 F**
Grand Ecran ZZ-SCREEN MP19	**13900 F**
Grand Ecran EIZO 21" + carte	**19900 F**

DISQUES DURS

Mégafile 30	PROMO **3490 F**
Mégafile 60	**5990 F**
Mégafile 44	**7990 F**
20 Mo compatible	**2990 F**
80 Mo compatible	**4990 F**
44 Mo compatible	**6490 F**

LECTEURS

3"1/2 Double Face ROCTEC	PROMO ! **650 F**
5"1/4 Double Face ROCTEC	PROMO ! **990 F**
Lecteur GOLDEN IMAGE 3"1/2	**990 F**

SOURIS

Souris ST	PROMO !!! **199 F** TTC
Souris Optique ST	**390 F**
Track Ball	**390 F**

DIGITALISEURS

REAL TIZER	**990 F**
PRO 90	**1490 F**
VIDI ST + MIXIMAGE	**1990 F**

SCANNERS

Scanner GOLDEN IMAGE	**1990 F**
Handy Scanner Type 10	**2950 F**
Scanner CANON IX 12F	**8950 F**
EPSON ZZ-SCAN CE 7 216	**10950 F**

TABLES TRAÇANTES

EPSON ZZ-SCAN CE - 216	**19500 F**
EPSON ZZ-SCAN CE - 316	**24500 F**
ROLAND DXY 1100	**9900 F**

TABLETTES GRAPHIQUES

ROLAND DXY 1200	**14900 F**
ROLAND DXY 1300	**19900 F**
CRP A4	**2990 F**
CRP A3	**5990 F**
SUMMASKETCH A5	**4950 F**
SUMMASKETCH A4	**6450 F**
SUMMASKETCH A3	**8950 F**

GENLOCKS

GST 40 E	**2290 F**
GST GOLD SP	**5490 F**
GST GOLD PRO YC	**6490 F**

CABLES DE LIAISON

Quadrupleur de joysticks	**145 F**
Câble Péritel Atari ST vers Moniteur ou Télévision (2 m)	**195 F**
Câble rallonge joysticks/souris 20 cm	**49 F**
Câble rallonge joysticks/souris 2 m	**95 F**
Boîtier inverseur vidéo pour brancher moniteur mono et couleur et switcher de l'un et l'autre	**249 F**
Centronics	**149 F**
Câble minitel	**149 F**
Câble midi pour relier votre ST à l'expandeur 1,20 m	**49 F**
Mouse Master	**290 F**
Kit Toner pour Laser SLM 804	**790 F**
Kit Tambour pour Atari SLM 804	**2950 F**
Filtre écran 14"	**195 F**

ACCESSOIRES

Tapis de souris	**49 F**
Boîte de rangement 80 disquettes avec fermeture à clé	PROMO !! **49 F**
Clavier 520 STF/1040 STF	**79 F**
Clavier Méga ST2/Méga ST4	**69 F**
Moniteur Mono SM124	**79 F**
Moniteur Couleur SC 1435	**95 F**
Unité Centrale Méga ST2/4	**80 F**
Disque dur SH 205	**80 F**
Tous modules Imprimantes 80 colonnes	**95 F**
Imprimante Laser SLM 804	**150 F**

PROMO EXCEPTIONNELLE !!!
Disquette 3"1/2 double face double densité par 100 2,90 F l'unité

BIBLIOGRAPHIE ATARI ST/STE

BIEN DEBUTER	**129 F**
BIEN DEBUTER AVEC LE STOS	**129 F**
BIEN DEBUTER EN GFA BASIC	**129 F**
DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONNAL	**299 F**
L'HISTOIRE DE LARRY	**79 F**
LA SAGA DES KING'S QUEST	**78 F**
LE GRAND LIVRE ATARI ST	**199 F**
LE LANGAGE MACHINE	**149 F**

LE LIVRE

CALAMUS	**199 F**
DE 1ST WORD PLUS	**165 F**
DE SUPERBASE	**169 F**
DES IMPRIMANTES	**249 F**
DES MEILLEURS JEUX	**125 F**
DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC	**149 F**
DU DEVELOPPEUR TOME 2	**199 F**
GFA BASIC 3.0 ET 3.5	**199 F**
GRAPHISME	**199 F**
OMIKRON BASIC	**165 F**
MUSIQUE MIDI ET SEQUENCEUR	**99 F**
PACK ANTIVIRUS	**199 F**
TOS 1.4 ET TOS STE	**99 F**
TRUCS ET ASTUCES	**299 F**

ALLIANCE INFORMATIQUE

Tél. : 42.86.03.44
Fax : 42.86.01.22
Télex : ALLINFO 220 605 F

AVANTAGES ALLIANCE

- **Garantie 2 ans,**
- **Maintenance gratuite 1 an sur site sur gamme PC,**
- **Crédit/Leasing,**
- **Règlement en 4 fois sans frais,**
- **Escompte 2 % pour achat comptant.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
adresser exclusivement à
ALLIANCE INFORMATIQUE
Service VPC BP 105 75749 PARIS CEDEX 15

ADHERENTS DU GROUPE ALLIANCE

VIDEO SHOP, 50, rue de Richelieu, 75001 Paris – M° Palais-Royal
Tél. : **42.86.03.44** (Loisirs, Atari)
VIDEO SHOP, 251, bd Raspail, 75014 Paris – M° Raspail
Tél. : **43.21.54.45** (Loisirs, Atari)
VIDEO SHOP, 260, rue de Charenton, 75012 Paris – M° Daumesnil
Tél. : **43.43.00.64** (Loisirs, TV, Hifi, Vidéo, Atari), PC
VIDEO SHOP, 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly – M° Pt de Neuilly
Tél. : **46.40.73.26** (Loisirs, Atari, PC)
RUN INFORMATIQUE, 60, rue Gérard, 75013 Paris – M° Place d'Italie
Tél. : **45.81.51.44** (Audiovisuel, Loisirs, Atari, PC, Atari)
ESPACE MICRO, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris – M° Cadet
Tél. : **42.85.25.20** (Audiovisuel, PC, Atari)
INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris – M° Palais-Royal
Tél. : **40.20.90.82** (Professionnel, Portables, Bureautique, PC, Atari)
INTELCOM, 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly – M° Pt de Neuilly
Tél. : **46.40.73.27** (Professionnel, Bureautique, PC, Atari))
BAO, 132, rue de Vaugirard, 75006 Paris – M° Montparnasse
Tél. : **45.44.44.66** (APPLE)
AMSYS, 55, rue Boissonnade, 75014 Paris – M° Raspail
Tél. : **43.27.27.88** (Maintenance)
TELESOFT, 45, rue de Richelieu, 75001 Paris – M° Palais-Royal
Tél. : **42.86.03.44** (Formation)
ALLIANCE, Marne-la-Vallée, Clos des Charmes, Bat. C5, 77090 Collégien
Tél. : **60.17.56.16** (Ventes Entreprises)

NOUVEAU !

A Genève, **IRCO ELECTRONIC**,
3, rue Jean-Violette, Case Postale 146, CH 1211 Genève
Tél. : (022) 20.33.06 (Atari, PC)

POUR COMMANDER 3 FORMULES

1 – COURRIER : joindre votre bon de commande (original ou photocopie) accompagné de votre règlement.
2 – TÉLÉPHONE : votre commande est enregistrée par notre service correspondance et traitée sur le champ.
3 – MINITEL : vous tapez 3615 VS, vous entrez en liaison avec notre serveur minitel sur lequel vous pouvez choisir tous nos articles et enregistrer votre commande qui nous parvient et qui est traitée simultanément.

5 MODES DE REGLEMENT

1 – CHEQUE ou CCP: joindre votre chèque à la commande ainsi que la désignation des articles commandes.
2 – CARTE BLEUE : en indiquant clairement votre numéro de carte bleue sur votre bon de commande, par téléphone ou par minitel (3615 code VS)
3 – MANDAT : joindre le mandat à votre bon de commande.
4 – CONTRE-REMBOURSEMENT : par téléphone ou en remplissant votre bon de commande. Prévoir des frais supplémentaires : 30 F pour les logiciels ; 100 F pour le matériel.
5 – A CREDIT : vous demandez un dossier à notre service. Celui-ci vous sera expédié le jour même selon les modalités que vous avez demandées.

EXPEDITION EXPRESS

* LOGICIELS : tous les logiciels sont expédiés le jour même en poste urgent recommandé. Réception sous 48 heures. Forfait port : 20 F.
MATÉRIEL : le matériel est expédié, pour la France métropolitaine, par SERNAM Express dans un délai de 48 heures. Forfait port : 100 F par colis

BON DE COMMANDE

NOM ..... Tél. : .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Je possède déjà un micro-ordinateur (marque) : .....

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Remise club 10 % n° carte			
Participation aux frais de port et d'emballage (100 F par colis)			
Total à payer			

Réglement : ☐ au comptant je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ par crédit. Joindre : Fiche de paie, quittance EDF, relevé d'identité bancaire, photocopie Carte d'Identité
☐ Contre-remboursement (100 F par colis en sus).

Signature
(signature des parents pour les mineurs)

N° Carte bleue

Date d'expiration

```
DATA GRIFFES,4,-1
DATA CROCS,5,-1
DATA TENTACULES,3,-1
DATA *FIN
```

La valeur numérique -1 indique au programme que ces armes sont naturelles que l'on trouve uniquement sur des créatures. Les personnages ne peuvent pas acheter ces armes pour s'en servir. Le programme aura besoin d'informations sur les armes en cours de jeu. Les fonctions DOMMAGE_ARME et PRIX_ARME permettront d'obtenir facilement ces informations.

```
FUNCTION dommage_arme(arme)
  RETURN def_arme(arme,1)
ENDFUNC
FUNCTION prix_arme(arme)
  RETURN def_arme(arme,2)
ENDFUNC
```

Définition des armures

Les armures sont des systèmes défensifs. Au point de vue simulation, ils encaissent un certain nombre de points de dégâts. Une armure est définie par un nom, un potentiel de protection et un prix.

```
DIM def_armure$(100)
DIM def_armure(100,2)
'   def_armure$(n)  = Nom armure n
'   def_armure(n,1) = Protection armure n
'   def_armure(n,2) = Prix armure n
```

Lorsqu'un personnage reçoit des points de dégâts suite à une attaque, le programme doit tenir compte de la présence éventuelle d'une armure et diminuer les dégâts en fonction du type d'armure.

```
Dommages reçus = Dommages Reçus - Protection armure
```

Les caractéristiques des armures sont définies dans des lignes de DATA, puis chargées dans les tableaux de données par une routine d'initialisation spécifique.

```
PROCEDURE init_armures
LOCAL nom$,n
'
n=0
RESTORE armures
DO
  READ nom$
  EXIT IF nom$="*FIN"
  INC n
  def_armure$(n)=nom$
  READ def_armure(n,1)
  READ def_armure(n,2)
LOOP
nb_armures=n
RETURN
armures:
' DATA Nom, Protection, Prix
DATA HABITS DE MENDIANT,0,10
DATA VESTE DE TOILE,0,20
DATA VETEMENTS DE CUIR,1,100
DATA ARMURE DE CUIR,2,300
DATA COTTES DE MAILLES,3,1000
DATA ARMURE DE PLAQUES,5,4000
DATA *FIN
```

Les créatures rencontrées par les personnages peuvent avoir des armures. Si ce sont des créatures intelligentes, elles peuvent avoir le même type d'armure que les personnages. Si ce sont des créatures non-intelligentes, l'armure peut faire partie de leur morphologie (écailles, fourrure épaisse, cuir épais, etc.).

```
DATA PEAU EN ECAILLES,2,-1
DATA CUIR EPAIS,2,-1
DATA FOURRURE EPAISSE,1,-1
DATA *FIN
```

La valeur -1 indique que ces armures sont naturelles et les personnages ne peuvent pas les acheter ou les utiliser.
Les fonctions PROTECTION_ARMURE et PRIX_ARMURE fournissent au programme les informations dont il a besoin pour une armure particulière.

```
FUNCTION protection_armure(armure)
RETURN def_armure(armure,1)
ENDFUNC
FUNCTION prix_armure(armure)
  RETURN def_armure(armure,2)
ENDFUNC
```

Quelques autres types d'objet

Voici quelques autres types d'objet que vous pouvez définir: bouclier (nom,protection,prix), médicaments (nom, type de maladies soignées, puissance, prix), objets précieux (nom, prix), documents (nom, texte, prix), boissons (nom, effet, prix), anneaux (nom, prix), poisons (nom, puissance du poison, prix), etc.

Possessions des objets

Pendant le déroulement du jeu, les personnages possèdent des objets. Ils peuvent les acheter, les voler, les trouver dans un trésor ou sur le cadavre d'un ennemi. Le programme doit donc conserver la liste des possessions. Celles-ci sont de 2 types: les objets que les personnages portent sur eux (armes, vêtements, armures, etc.) et les objets conservés dans un sac (nourriture, objets précieux, armes, parchemins, médicaments, etc..).

Gestion des sacs

Les sacs peuvent être gérés avec plusieurs techniques. Chaque technique a ses avantages et ses inconvénients. La méthode la plus simple est d'avoir une variable pour chaque type d'objet. Cela n'est valable qu'avec un petit nombre d'objets différents.

Gestion des armes

Les armes sont mémorisées dans le tableau sac_arme( ). Ce tableau

est commun à tous les personnages. Le premier indice indique le personnage concerné. Les dimensions du tableau dépendent du nombre de personnages dans l'équipe et du nombre maximal d'armes (100 dans l'exemple suivant).

```
DIM sac_arme(4,100)
```

La variable sac_arme(n,1) contient le nombre de POIGNARDS possédé par le personnage n. La variable sac_arme(n,2) contient le nombre de MASSES détenu par le personnage n, etc. Le numéro des armes est celui de création dans les lignes de DATA. Le POIGNARD est la première arme définie, il porte le numéro 1. La MASSE est la seconde arme définie, elle porte donc le numéro 2, etc. Attention: en changeant la position d'une arme en DATA, on modifie son numéro.
Pour augmenter le nombre d'armes possédé par un personnage, il suffit d'incrémenter l'élément de tableau correspondant. La procédure AJOUT_ARME ajoute une arme de type arme aux possessions du personnage perso.

```
PROCEDURE ajout_arme(perso,arme)
  INC sac_arme(perso,arme)
RETURN
```

La fonction TST_ARME permet de connaître le nombre d'armes d'un type quelconque possédé par un personnage.

```
FUNCTION tst_arme(perso,arme)
  RETURN sac_arme(perso,arme)
ENDFUNC
```

La procédure PRENDRE_ARME permet de prendre une arme d'un type précis dans le sac d'un personnage. Pour éviter les erreurs, il est préférable d'utiliser TST_ARME afin de savoir si il y a au moins une arme de ce type dans le sac.

```
PROCEDURE prendre_arme(perso,arme)
  IF sac_arme(perso,arme)<>0
     DEC sac_arme(perso,arme)
  ENDIF
RETURN
```

Gestion des armures

Les armures sont gérées de la même manière que les armes. Le tableau sac_armure() contient les armures des personnages de l'équipe.

```
DIM sac_armure(4,100)
```

La procédure AJOUT_ARMURE permet d'ajouter une armure à un personnage. Elle fonctionne selon le même principe que la procédure AJOUT_ARME. Les routines TST_ARMURE et PRENDRE_ARMURE permettent de tester le nombre d'armures possédées, et de retirer une armure à un personnage.

```
PROCEDURE ajout_armure(perso,armure)
  INC sac_armure(perso,armure)
RETURN
FUNCTION tst_armure(perso,armure)
  RETURN sac_armure(perso,armure)
ENDFUNC
PROCEDURE prendre_armure(perso,armure)
  IF sac_armure(perso,armure)<>0
     DEC sac_armure(perso,armure)
  ENDIF
RETURN
```

Gestion d'un type d'objet quelconque

Tous les types d'objets peuvent être stockés de la même manière que les armes et les armures: avec un tableau spécifique et quelques routines de manipulation d'objets.

```
DIM sac_bouclier(4,100)
DIM sac_nourriture(4,100)
DIM sac_boisson(4,100)
DIM sac_potion(4,100)
DIM sac_anneaux(4,100)
DIM sac_bijoux(4,100)
```

Cette méthode est simple à mettre en œuvre, mais elle a le défaut de multiplier le nombre de tableaux. La place mémoire perdue peut devenir très importante.

Equipement des personnages

L'équipement des personnages de notre petit programme d'exemple se limite à une arme et à une armure. Cet équipement est stocké dans le tableau equipement_perso(). Lorsqu'une case de ce tableau contient 0, le personnage n'a pas l'équipement correspondant.

```
DIM equipement_perso(4,2)
' equipement_perso(p,1) = Arme perso p
' equipement_perso(p,2) = Armure perso p
```

Le joueur doit pouvoir mettre ou enlever de l'équipement à ces personnages. Il faut donc avoir des routines de manipulation de l'équipement. La procédure METTRE_ARME permet de donner une arme particulière à un personnage. Si celui-ci a déjà une arme en main, elle est stockée dans ses possessions.

```
PROCEDURE mettre_arme(perso,arme)
  LOCAL old_arme
  '
  old_arme=equipement_perso(perso,1)
  IF old_arm<>0
     @ajout_arme(perso,old_arme)
  ENDIF
  equipement_perso(perso,1)=arme
RETURN
```

La procédure ENLEVER_ARME retire l'arme présente dans les mains d'un personnage et met celle-ci dans ses possessions.

```
PROCEDURE enlever_arme(perso)
  LOCAL arme
  '
  arme=equipement_perso(perso,1)
  IF arme<>0
     @ajout_arme(perso,arme)
     equipement_perso(perso,1)=0
```

```
  ENDIF
RETURN
```

La fonction ARME_PERSO fournit au programme l'arme utilisée par un personnage. Si le personnage n'a aucune arme en main, elle donne la valeur 0.

```
FUNCTION arme_perso(perso)
  RETURN equipement_perso(perso,1)
ENDFUNC
```

Les armures peuvent être manipulées de la même manière que les armes. Les procédures METTRE_ARMURE et ENLEVER_ARMURE permettent de revêtir une armure et de la retirer.

```
PROCEDURE mettre_armure(perso,armure)
  LOCAL old_armure
  '
  old_armure=equipement_perso(perso,2)
  IF old_arme<>0
     @ajout_armure(perso,old_armure)
  ENDIF
  equipement_perso(perso,2)=armure
RETURN

PROCEDURE enlever_armure(perso)
  LOCAL armure
  '
  armure=equipement_perso(perso,2)
  IF armure<>0
     @ajout_armure(perso,armure)
     equipement_perso(perso,2)=0
  ENDIF
RETURN
```

La fonction ARMURE_PERSO permet de connaître l'armure portée par le personnage perso. Si celui-ci n'a pas d'armure, elle donne la valeur 0.

```
FONCTION armure_perso(perso)
  RETURN equipement_perso(perso,2)
ENDFUNC
```

Dans cet exemple, l'équipement est réduit au minimum (une arme et une armure). Rien n'empêche d'améliorer le système et permettre aux personnages d'avoir des poches, un objet à la ceinture, une amulette autour du cou, des anneaux aux doigts, etc. Vous pouvez même détailler l'habillement (pantalons, vestes, chaussures, etc.).

Calcul du dommage définitif

Les combats que livrent les personnages font intervenir les compétences (compétence de combat), les caractéristiques secondaires (bonus de dommage et points de vie) et l'équipement (armes et armures). Un personnage frappant sur une créature quelconque lui provoque des dégâts qui sont calculés en fonction du type d'arme, de la force du personnage et de la protection de la créature. La routine DOMMAGE_CREATURE calcule les dégâts reçus par une créature lorsqu'elle reçoit un coup du personnage perso.

```
FUNCTION bonus_perso(perso)
  RETURN def_perso(perso,8)
ENDFUNC
FUNCTION dommage_creature(perso,creature)
  LOCAL arme,dommage
  '
  arme=@arme_perso(perso)
  dommage=@dommage_arme(arme)
  ADD dommage,@bonus_perso(perso)
  SUB dommage,@protection_creature(creature)
  IF dommage<0
     dommage=0
  ENDIF
  RETURN dommage
ENDFUNC
```

La routine PROTECTION_CREATURE n'est pas définie dans cet article. Elle fait partie du module de gestion des créatures qui n'est pas détaillé dans cet article faute de place. Les créatures se gèrent comme les personnages, mais d'une manière moins détaillée.

Pour finir

Cet article vous a présenté quelques notions indispensables pour comprendre le fonctionnement interne des jeux de rôle. C'est un article très incomplet car le sujet est vaste. Nous n'avons pas parlé de la gestion des créatures, des déplacements dans un univers virtuel, des dialogues avec les créatures, des problèmes de représentation graphique, de la magie, etc. De plus, la gestion des combats a été à peine effleurée.

Si vous avez envie de lire d'autres articles sur ces sujets, contactez-nous. Vous pouvez écrire au journal, ou envoyer un message sur le serveur **3615 Atari** dans la BAL **KENDRIX**.

Patrick Leclercq

RETROUVEZ TOUS LES LISTINGS DU MAGAZINE
SUR LE
36.15 ATARI
RUBRIQUE
TELECHARGEMENT

PROGRAMMATEUR D'EPROM
2ème Partie: Réalisation du montage

Cet article fait suite à celui concernant le programmateur d'Eprom, paru dans le numéro 12. Cette fois, nous allons passer à la réalisation pratique du montage.

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire d'apporter une petite rectification quant au montage, à savoir, supprimer l'une des deux diodes D1 ou D2. En effet, lors d'essais, nous avons utilisé des transistors DARLINGTON doubles et pour obtenir la tension VPP de 12.5 volts, 2 diodes avaient été nécessaires. Avec des transistors normaux, une seule suffit.

Le Hard

Le montage complet se compose de trois circuits imprimés:
-le connecteur qui s'enfiche dans le port cartouche (fig1) et pour lequel il faut absolument respecter le sens d'insertion,
-le circuit imprimé qui supporte l'eprom, les leds et leurs résistances respectives (fig2),
-le circuit imprimé principal qui contient toute la partie électronique (fig3).

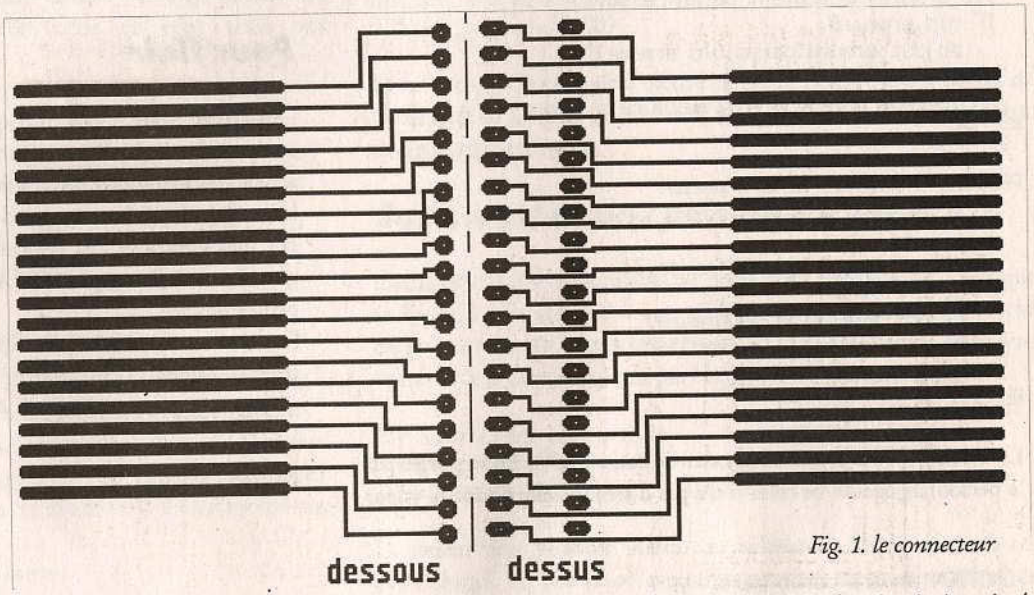


Fig. 1. le connecteur

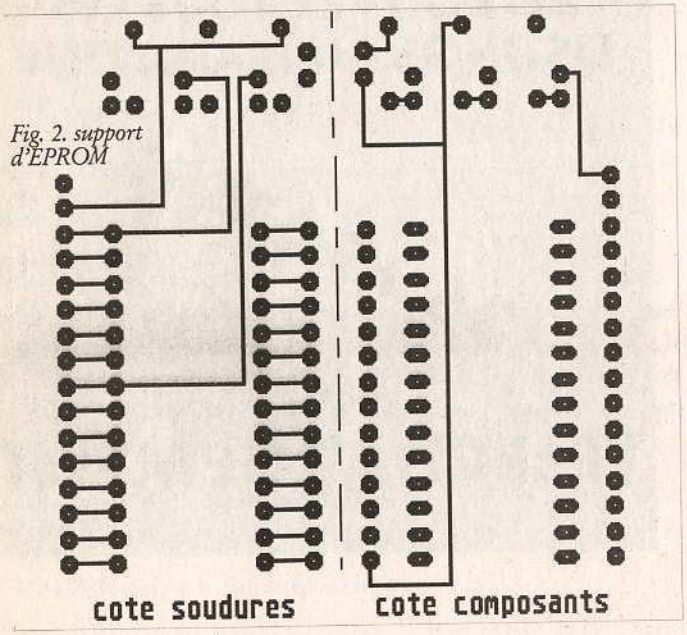


Fig. 2. support d'EPROM

Les figures 4 et 5 vous donnent les différentes connexions entre ces circuits imprimés et l'implantation des composants.
Attention au sens des circuits intégrés, des transistors et des diodes, car l'inversion de ces derniers risquerait d'être fatale.
N'oubliez pas les 3 straps côte soudures non représentés sur le schéma d'implantation.
-entre la patte 6 de IC2 et la patte 11 de IC5,
-entre l'entrée du régulateur et le collecteur de T1,
-entre R1 (côté régulateur) et la sortie OE du circuit imprimé principal.

Le Soft

Une fois le montage terminé et l'alimentation branchée, il reste à lancer le programme.
Celui-ci est constitué de plusieurs sous-programmes:
-le sous programme RAM-EPROM permet la programmation avec vérification de l'eprom à partir d'un fichier préalablement chargé,
-le sous-programme EPROM-RAM assure le travail inverse, c'est-à-dire qu'il charge la ram avec le contenu de l'eprom,
-le module VIRGINITE fait le test de virginité de l'eprom. On

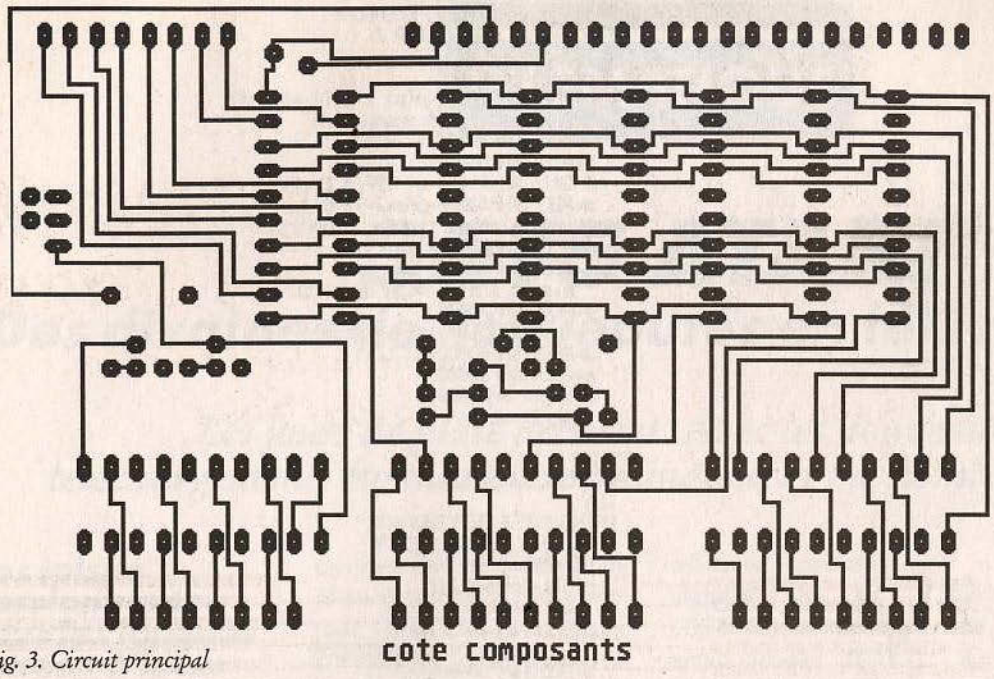


Fig. 3. Circuit principal

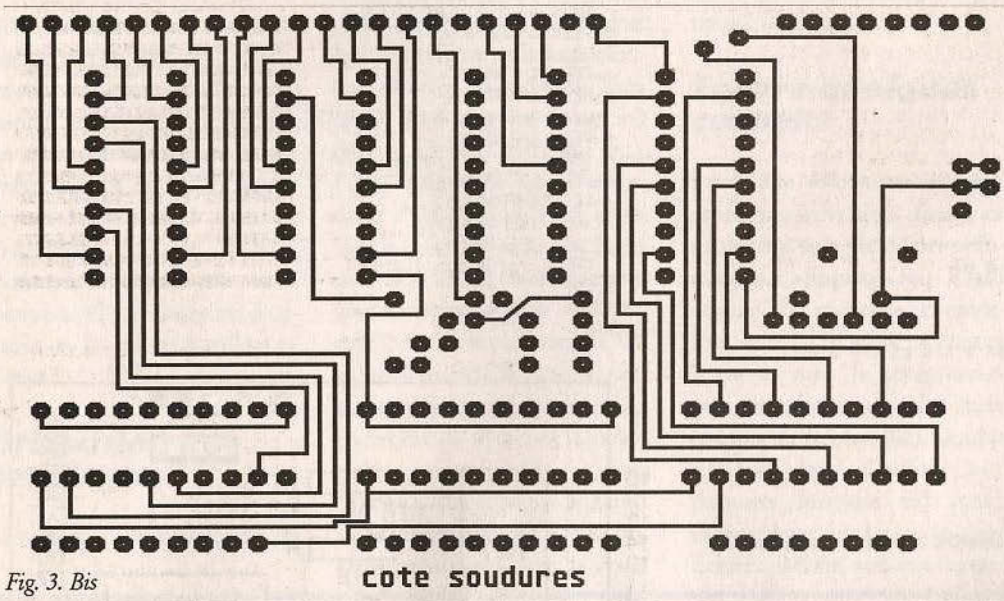


Fig. 3. Bis

ne peut programmer qu'une eprom vierge,

-enfin les sous-programmes RAMDISK et DISKRAM assurent le transfert ram vers disk et inversement.

Attention, il est indispensable de lancer le programme avant d'enlever ou d'installer une eprom sous peine de destruction de celle-ci. Un sous-programme MANIP assure l'extinction de l'eprom pour sa mise en place ou son enlèvement.

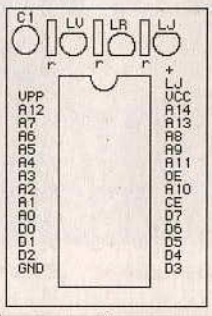
Il est possible d'accélérer la programmation de l'eprom, d'une part, en ne tenant pas compte des valeurs 255 puisqu'une eprom vierge n'est constituée que de cette valeur, et d'autre part, en modifiant la largeur de l'impulsion de programmation CE, qui est normalement de 50 milli-secondes (mode lent mais fiable), par une autre valeur à l'endroit indiqué dans le programme.

Nous avons effectué l'essai avec une valeur de 1 milli-seconde, la programmation a été alors correctement réalisée. Dans ce cas, celle-ci est environ 50 fois plus rapide, tout dépend du type d'eprom utilisé.

Le programme est très bien expliqué. Toutefois, si vous avez des questions à poser, n'hésitez pas à le faire sur le **3615 Atari BAL ST59.**

Chéric Belkacem

```
' programmateur d'EPROM  **** listing GFA Basic 3.X ****
DIM rm(32768)
FOR i=0 TO 32768
  rm(i)=255
NEXT i
debut:
CLS
PRINT "1) DISK->RAM"
PRINT
PRINT "2) RAM->DISK"
PRINT
PRINT "3) RAM->EPROM"
PRINT
PRINT "4) EPROM->RAM"
PRINT
PRINT "5) VIERGE? "
PRINT
PRINT "6) ENLEVER OU METTRE L'EPROM"
INPUT i
IF i<1 OR i>6 THEN
  GOTO debut
ENDIF
ON i GOSUB diskram,ramdisk,rameprom,epromram,virginite,manip
```



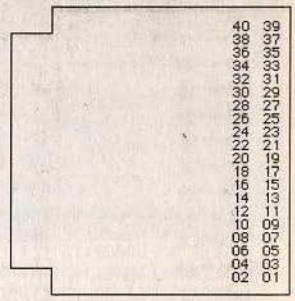


Fig. 4. implantation support EPROM et Brochage du connecteur

```
GOTO debut
PROCEDURE diskram
  CLS
  PRINT "LECTURE DISK"
  INPUT "NOM DU FICHIER ";a$
```

```
  OPEN "I",#1,a$
  FOR i=0 TO 32767
    rm(i)=INP(#1)
  NEXT i
  CLOSE #1
RETURN
PROCEDURE ramdisk
  CLS
  PRINT " ECRITURE DISK"
  INPUT "SOUS QUEL NOM";a$
  OPEN "O",#1,a$
  FOR i=0 TO 32767
    OUT #1,rm(i)
  NEXT i
  CLOSE #1
RETURN
PROCEDURE manip
  ' extinction de l'eprom A0 à A7
  a=PEEK(&HFA0000)
  a=PEEK(&HFB0000+(2^9))
  a=PEEK(&HFB0000)
  ' A8 à A14 et VPP
  a=PEEK(&HFA0000+(2^8))
  a=PEEK(&HFB0000+(2^10))
  a=PEEK(&HFB0000)
  ' D0 à D7
  a=PEEK(&HFA0000)
  a=PEEK(&HFB0000+(2^11))
  a=PEEK(&HFB0000)
  ' alimentation, OE et CE
  a=PEEK(&HFA0000+(2^3))
  a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
  a=PEEK(&HFB0000)
  PRINT "ENLEVEZ OU METTEZ L'EPROM ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
  INPUT a$
RETURN
PROCEDURE rameprom
  CLS
  PRINT "PROGRAMMATION"
  FOR i=0 TO 65534 STEP 2
    k=rm(i/2)
    IF k=255 THEN
      GOTO inut
    ENDIF
    pfo=INT(i/512)
    pfa=i-(pfo*512)
    a=PEEK(&HFA0000+pfa) ! DATA A0 à a7
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^9))
    a=PEEK(&HFB0000)
    a=PEEK(&HFA0000+pfo*2) ! DATA A8 à A14 et VPP à 0
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^10))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' DATA D0 à D7
    a=PEEK(&HFA0000+(k*2))
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^11))
    a=PEEK(&HFB0000)
    a=PEEK(&HFA0000+(2^1)+(2^2)) ! mise à l'état 1 de OE et CE
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' **mise à l'etat 0 de CE pendant 50 ms**
    a=PEEK(&HFA0000+(2^1))
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFB0000)
    PAUSE 2        !pause de 50 ms
    a=PEEK(&HFA0000+(2^1)+(2^2))
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' verif
  inut:
    ' mise a l'etat 0 de OE
    a=PEEK(&HFA0000+(2^2))
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFA0001)
    b=PEEK(&HFA0000+(2^1)+(2^2))
    b=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    b=PEEK(&HFB0000)
    IF k<>a THEN
      PRINT a,k
      PRINT "ERREUR OU EPROM NON VIERGE"
    ENDIF
  NEXT i
RETURN
PROCEDURE epromram
  CLS
  PRINT " LECTURE DE L'EPROM"
  FOR i=0 TO 65534 STEP 2
    pfo=INT(i/512)
    pfa=i-(pfo*512)
    a=PEEK(&HFA0000+pfa) ! DATA A0 à A7
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^9))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' DATA A8 À A14 et VPP à 1
    a=PEEK(&HFA0000+pfo*2+(2^8))
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^10))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' mise à l'etat 0 de OE et CE
    a=PEEK(&HFA0000)
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFB0000)
    dt=PEEK(&HFA0001)
    rm(i/2)=dt
  NEXT i
RETURN
PROCEDURE virginite
  CLS
  PRINT "TEST DE VIRGINITE"
  FOR i=0 TO 65534 STEP 2
    pfo=INT(i/512)
    pfa=i-(pfo*512)
    ' DATA A0 à A7
    a=PEEK(&HFA0000+pfa)
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^9))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' DATA A8 À A14 et VPP à 1
    a=PEEK(&HFA0000+pfo*2+(2^8))
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^10))
    a=PEEK(&HFB0000)
    ' mise à l'etat 0 de OE et CE
    a=PEEK(&HFA0000)
    ' impulsion de transmission
    a=PEEK(&HFB0000+(2^12))
    a=PEEK(&HFB0000)
    dt=PEEK(&HFA0001)
    IF dt<>255 THEN
      PRINT "prom non vierge"
    ENDIF
  NEXT i
RETURN
```

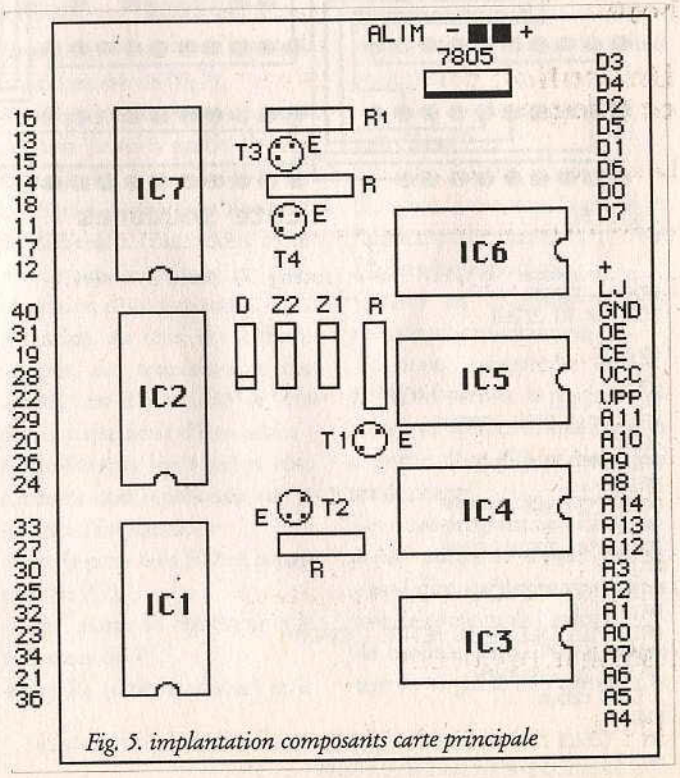


Fig. 5. implantation composants carte principale

3615 ATARI

Des dizaines de nouveautés en téléchargement

Les jours de pluie arrivent. Avec les nouveautés du téléchargement, étonnez votre ordinateur et passionnez votre souris.

Des loisirs passionnants pour les longues soirées d'hiver

Grâce au duo: minitel et kit de téléchargement (95 F), procurez-vous facilement et à un prix raisonnable les mille et un logiciels qui égayeront vos longues soirées d'hiver au coin du feu. Le kit du serveur **3615 ATARI** (bon de commande dans le journal) contient le cable pour relier votre minitel au ST, une disquette d'utilitaires et le jeu multi-utilisateur **Navytel**.

Utilisation du catalogue

La taille (en octets) est celle de tous les fichiers nécessaires à l'application, ou celle du fichier compacté qui contient le nécessaire. Un # derrière le nom indique un dossier comportant plusieurs fichiers (la taille donnée est alors égale au contenu total du dossier). Les fichiers du catalogue sont classés par catégories de logiciels (jeux, utilitaires, graphisme, etc.). Pour arriver au fichier désiré, tapez simplement le nom choisi dans le catalogue au niveau de départ de l'option téléchargement (menu suivant la page «Téléchargez!»). Le catalogue complet des logiciels (en ASCII, pour le consulter ou l'imprimer, même sans traitement de texte) est téléchargeable sous le nom CATA_00X.ASC (X étant le numéro de version). Avant de vous lancer, lisez attentivement la documentation présente sur la disquette du kit (fichier LISEZ.MOI) ou téléchargez cette notice (dossier DOCOUTIL du téléchargement), si vous ne disposez que de Transity.

Encore quelques conseils

Pour être décompressés sans problème, les fichiers compactés nécessitent une place libre suffisante sur disquette (ou RAM disque). En moyenne, la réduction de taille avoisine un facteur 2 ou 3, mais la compression peut être beaucoup plus forte (parfois un facteur 10!!). Le plus sûr est donc d'utiliser une disquette formatée vide pour décompacter un par un les gros fichiers. Même remarque pour la mémoire de l'ordinateur. Si vous employez un RAM disque, des accessoires ou des programmes résidents au moment ou vous décompressez, l'utilitaire de décompactage peut refuser de fonctionner correctement. Aussi, quand vous disposez de peu de mémoire (520STF/STE) ou que le fichier à traiter est gros, ne chargez pas en mémoire ce type d'utilitaires. Si vous renommez un fichier lors du téléchargement ou par la fonction du bureau GEM, conservez l'extension (3 caractères derrière le point) du fichier d'origine. Le nom du fichier importe peu mais certains décompacteurs se basent sur l'extension pour reconnaître les fichiers compressés (ARCX par exemple).

Fichiers	Descriptif	Fmt	Taille
ACCESSOIRES			
CAL2A	superbe calendrier perpétuel en PRG ou ACC	arc	6886
COMMUNICATION			
PROLINE	source GFA protocole PROLINE (tel. s. monovoie)	arc	11396
COMPACTEURS/DECOMPACTEURS			
PACK_ICE	compacteur d'executables, très performant	nco	4458
DISQUETTE/DISQUE DUR			
CHEETA	copie fichiers hyper-rapide notamment pour D. DUR	arc	41984
DCOP36	version 3.6 de Dcopy, toutes opérations disque	arc	34688
DSKM33	v. améliorée DESKMANAGER (gest. prg, acc au boot)	arc	63299
FMT24	formatteur, formats MSDOS, étendu, etc.	arc	5997
START2	v. 2 du contrôleur de PRG, ACC, SYS, INF au boot	arc	43008
DIVERS			
BBS0804	liste presque exhaustive, plus de 1500 BBS USA	nco	127086

Les abréviations utilisées dans le catalogue

nco:	fichier non compacté utilisable directement
arc:	fichier à décompresser avec *ARCXTTP*
ar :	fichier à décompacter avec *ARCHIVE.PRG*
c14:	fichier à décompacter avec *COMPI14.PRG*
deg:	fichier récupérable par *Degas elite* ou *Tiny 3.4*
ad :	fichier autodécompactable (se décompresse tout seul)

KALEN	calcul et origine fêtes légales, religieuses	arc	55552
POSTAL	trouve nom état US, à partir code postal USA	arc	16489

GALERIE GRAPHIQUE

ALFI	petite mascotte galactique sympathique	deg	11867
FRANCOIS	la grenouille "dieu" du Bebete show!	deg	14451
LAMBOR	Countach, voiture de rêve	deg	8655
NUITFEU	éruption volcanique vue de loin	deg	14901
PAYSAGE	paysage dans le style gravure chinoise	deg	19689
ROBOT1	robot féminin, tout en chromes	deg	15221
STARAMBI	portrait de star féminine	deg	18691
TROISMAT	superbe exemplaire de coursier des mers	deg	11669
TRUCK	mon royaume pour un camion	deg	16817
TRUEBLUE	like a virgin, c'est bien elle	deg	11341

GRAPHISME

SCREEN2	démo graphique crée par utilisateur 3615 ATARI	nco	23722

JEUX

SNOOFY	jeu, cherchez des coeurs, poussez les blocs	ad	77459
WINGSODH	démo jouable jeu Wings of Death (MSA103)	ad	275203

UTILITAIRES

RHOCON	remplace le panneau de contrôle (VT52,horloge,)	arc	24918
SYSINF	infos sur version et état du ST, utile	arc	21376
TOSVER	donne version du TOS, du GEM, de l'AES	arc	9518

UTILITAIRES D'IMPRESSION, FONTES

DIABLO14	nouvelles versions util. SLM804 (diablo630)	arc	89097

Vous trouverez également dans la rubrique Portfolio de ce numéro plusieurs nouveaux utilitaires destinés au plus petit portable du monde et disponibles en téléchargement sur le 3615 Atari.

Trois essais de logiciels du téléchargement

MSA103

Cet utilitaire d'archivage vous propose de compacter (et bien sûr décompacter), non un fichier mais une disquette entière. Il sera très utile à chaque fois que vous désirerez envoyer des disquettes complètes impossibles à scinder en fichiers (disquettes au format *Aladin* ou *Spectre*, Démos en Autoboot, etc.) à un correspondant en un minimum de place. Le programme transforme une disquette entière (secteur de boot compris) en un seul fichier, qui pourra même encore être compacté avec d'autres utilitaires de compression. C'est cet utilitaire qui est employé sur le téléchargement pour traiter des logiciels comme *Wingsodh* ou *Ademoste*. Notez que pour décompacter avec MSA103, il faut soit un ordinateur avec 1 Mo de mémoire minimum et un Ram disque, soit un disque dur ou un deuxième lecteur de disquette, et ce à cause de la grande taille des fichiers. Ce logiciel fonctionne en monochrome ou en couleur, ainsi que sur STE.

MEGAROID

On ne présente plus *Asteroïd*, un des premiers grands classiques du jeu vidéo (crée, par **Atari Games**, la société spécialisée dans les jeux de café). *Megaroïd* en est un clone fort réussit. Il fonctionne en couleur comme en monochrome, ainsi que sur STE. Le clavier sert au contrôle de la fusée. Dans ce jeu, vous pilotez un vaisseau spatial perdu dans une nuée de météorites en mouvement pouvant vous percuter à tout instant. Seul votre fidèle canon laser vous permettra de détruire les dangereux rochers. Cela n'ira pas sans mal, car les astéroïdes se fragmentent en petits morceaux dès qu'ils sont touchés et des soucoupes hostiles vous mèneront la vie dure.

De l'habilité et des réflexes sont indispensables pour piloter le vaisseau dans les débris planétaires, d'autant plus que l'inertie du vaisseau n'est pas facile à maîtriser.

VIELAC

Pour sensibiliser les jeunes au problème des lacs, EDF réalise le didacticiel *La vie du lac*. Ce logiciel éducatif présente, de manière très attrayante, les difficultés de la vie aquatique dans un lac. Au travers de nombreux graphismes et animations, sans oublier les textes explicatifs, vous prendrez contact avec le lac, son environnement, ses habitants et leur cycle de vie. Il vous sera même possible d'influer sur les principaux paramètres du lac (pollution, oxygène, etc.) et d'apprécier les résultats de vos choix sur une période de temps donnée. Un logiciel très bien réalisé qui éveille curiosité et intérêt. Un écran couleur est nécessaire pour utiliser ce programme (compatible STE).

Gabriel Lopez

TELECHARGEMENT
3615 ATARI
RUBRIQUE
TEL

Les secrets d'ARCHIVE.PRG

Comment décompacter avec un seul lecteur de disquettes? Préparez une disquette vierge formatée, créez-y un dossier d'un nom quelconque, COMPAC par exemple. Recopiez le fichier téléchargé (MONPROG.AR par exemple) dans COMPAC. Mettez dans le lecteur la disquette du programme ARCHIVE.PRG et exécutez ce dernier. Remettez la disquette avec le dossier COMPAC. Effacez complètement la ligne de saisie du haut (ligne indiquant où se trouve le fichier à traiter) avec Backspace (clicquez sur la ligne). Saisissez le chemin d'accès suivant en majuscules: A:\COMPAC*.AR Cliquez maintenant sur la ligne du dessous (indique l'endroit ou sera copié le programme définitif). Effacez la ligne et saisissez le chemin: A:** Cliquez dans la boîte UNPACK, puis dans OK. Le processus de décompression se lance et recréera l'application hors du dossier COMPAC.

Le Rédacteur consacré meilleur logiciel de bureautique sur ST en 1989

(sondage utilisateurs, Atari magazine n° 14)

Le Rédacteur 3 est aujourd'hui disponible!

Version 3.10 le 17-12-90

Conçu par des Français, donc adapté à la langue française. Le Rédacteur 3 est un traitement de texte pour Atari 1040 ST, STE, et tous méga ST monochrome et couleur.

15 programmes associés, soit plus de 800 kilo-octets de programmes au total.

- Dictionnaire de 300.000 mots pour 1 méga de mémoire, 380.000 mots dans les autres cas,
- 13.000 verbes conjugués, césure automatique programmable,
- Insertion de graphismes, notes de bas de page et de fin de document,
- Feuilles de style, multi-polices, multi-tailles, interlignes réglables,
- Editeur mathématique hyper convivial (non fourni en couleur),
- Editeur de polices et nouvelles polices fournies,
- Détecteur et tueur de virus,
- Switcher intégré, sélecteur d'objet ergonomique,
- Un standard ouvert aux autres standards :
  - 12 formats de textes en lecture,
  - 8 formats de textes en écriture,
  - 17 formats graphiques en lecture,
  - 8 formats graphiques en écriture,
- Sauvegarde automatique, avec texte compacté ou non sur option,
- Module " Développeur " disponible,
- Assistance logicielle soutenue et gratuite tous les jours sauf dimanche et jours de fêtes, de 15 h à 19 h.

" Avec Mailing,gestion de fichiers et nouvelles options "

Disponible chez votre revendeur...

Plus de 4000 exemplaires vendus en 5 MOIS...

Merci aux nombreuses personnes qui nous ont aidés et soutenus.

Bon de commande à retourner à EPIGRAF : 3, Rue Bertrand De Born 31000 Toulouse Tél : 61.63.45.60

☐ Je désire commander le Rédacteur 3, versions monochrome et couleur, et joins un chèque de 1090 F TTC (recommandé colissimo)

☐ Je désire bénéficier de votre offre d'échange et vous adresse le manuel du Rédacteur, la disquette n° 1 ainsi qu'un chèque de :

- ☐ 500 F TTC pour les versions monochrome et couleur, envoi recommandé normal.
- ☐ 550 F TTC pour les versions monochrome et couleur, envoi recommandé colissimo.

Nom : _____ Prénom : _____ Tél. : _____

N°: ____ Rue : _____ Signature :

Code postal : ____ Ville : _____

MICROIDS
Les derniers-nés

C'est au mois de novembre que les deux derniers rejetons de Microïds, Sliders et Swap, verront le jour, suivis par Grand Prix 500 II en décembre.

La société Microïds a été fondée en avril 1985 par Patrick Destour et Elliot Grassiano, tous deux ingénieurs issus de l'industrie aéronautique. Ses titres de gloire se nomment *Grand Prix 500*, une course de moto sur deux demi-écrans, plus de 100 000 exemplaires vendus, et *Super ski*, une simulation de saut, de descente et de slalom très coulante et impeccablement réalisée qui s'est également taillée une belle part de vivats. Les softs suivants, *Quad* et *Iron Trackers* furent moins convaincants, même si ces simulations de courses de voitures étaient rapides et bien faites. *Chicago 90* et *Higway Patrol*, quant à eux, mixaient l'aspect simulation de conduite avec un aspect plus stratégique, qu'il s'agisse de boxer de la racaille en maniant plusieurs voitures de police dans *Chicago 90*, ou d'intercepter du malfrat après une vaste course d'orientation avec carte dans *Higway Patrol*. Le dernier soft en date était *Eagle's rider*, de la simulation/arcade/aventure. Une quinzaine de personnes gravitent à présent dans la planète Microïds, qui, forte de son potentiel technique (on leur doit l'adapatation sur ST de *Ancient Art of War* ou de *Prince of Persia* sur CPC), a décidé de se recentrer et de ne présenter que peu de projets par an, mais des bons, des forts, des craquants, des costauds!Les détails sur les softs, et même beaucoup plus, ont été recueillis auprès d'Elliot Grassianno et Emmanuel Forsans, respectivement PDG de Microïds et Directeur du développement..

Sliders

Sliders

A.M. Rendez-vous est pris pour un peu plus tard donc. Dites-nous quel est le principe de Sliders?

E.G. *Il est très simple. Sur une surface en trois D, deux joueurs vont s'affronter et tenter de marquer le maximum de points en envoyant une balle dans les buts adverses.*

Elliot Grassianno, PDG de la société Microïds

Chacun des deux «sliders», les deux billes contrôlées par les joueurs, est équipé d'un champ magnétique qui attire la balle. Quand celle-ci se colle à l'un des sliders, ce dernier s'arrête et peut la renvoyer en choisissant la direction, la force et la hauteur du tir.

A.M. Ce qui frappe à première vue c'est la fluidité du scrolling, plus précisément des deux scrollings, puisque l'écran peut-être divisé horizontalement pour chacun des joueurs.

E.G. *En effet, c'est saisissant. Sliders est peut-être le premier produit à tenir compte et exploiter les ressources du STE. Le scrolling est un scrolling hard particulièrement performant dans toutes les directions et le son digitalisé est de grande qualité sur quatre voix.*

A.M. Comment sont calculées les trajectoires?

E.G. *Celles-ci sont rigoureusement conformes aux lois de l'attraction universelle de Newton! Autrement dit la bille est attirée par une force inversement proportionnelle au carré de la distance qui la sépare du slider. Elle peut ainsi décrire des ellipses comme le font les planètes du système solaire. En outre, le frottement des billes sur le sol et la gravité, puisque le terrain de jeu est vallonné, sont également pris en compte dans les calculs.*

A.M. D'après ce qu'on voit à l'écran du STE, tous ces calculs n'ont pas l'air de ralentir le

scrolling des deux demi-écrans.
E.G. *C'est juste. En fait, le temps de calcul ne représente que le 1/3 du temps disponible avant un affichage, et l'on pourrait disposer encore du double de temps pour calculer des tas d'autres choses. C'est sans doute ce que nous ferons dans... Slider II avec un mode quatre joueurs!*

Grand prix 500 II

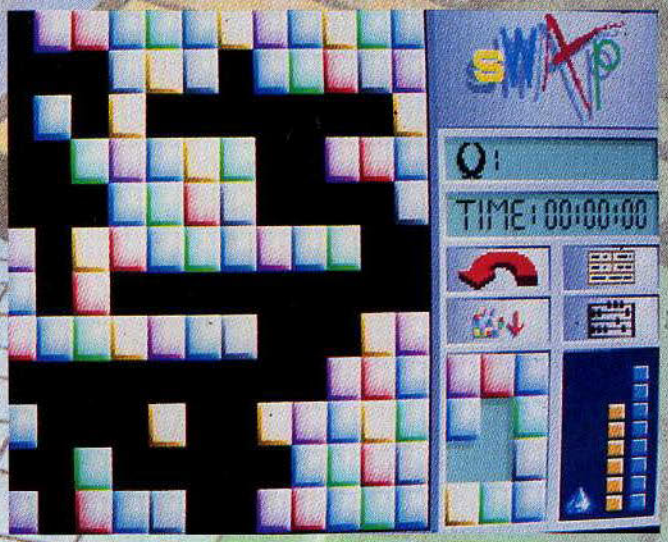
Atari magazine GP 500 II ne sortira qu'en décembre et pour l'instant on ne peut pas tellement juger de son ressort ludique, ni de ses performances.
Elliot Grassianno *C'est juste, la politique de Microïds s'étant recentrée autour de trois ou quatre produits par an, nous nous devons de ne sortir que des programmes aboutis et compétitifs. Les premières images que vous voyez ne sont qu'un aperçu du jeu final bien que toute l'architecture soit complètement terminée.*

Grand Prix 500 II

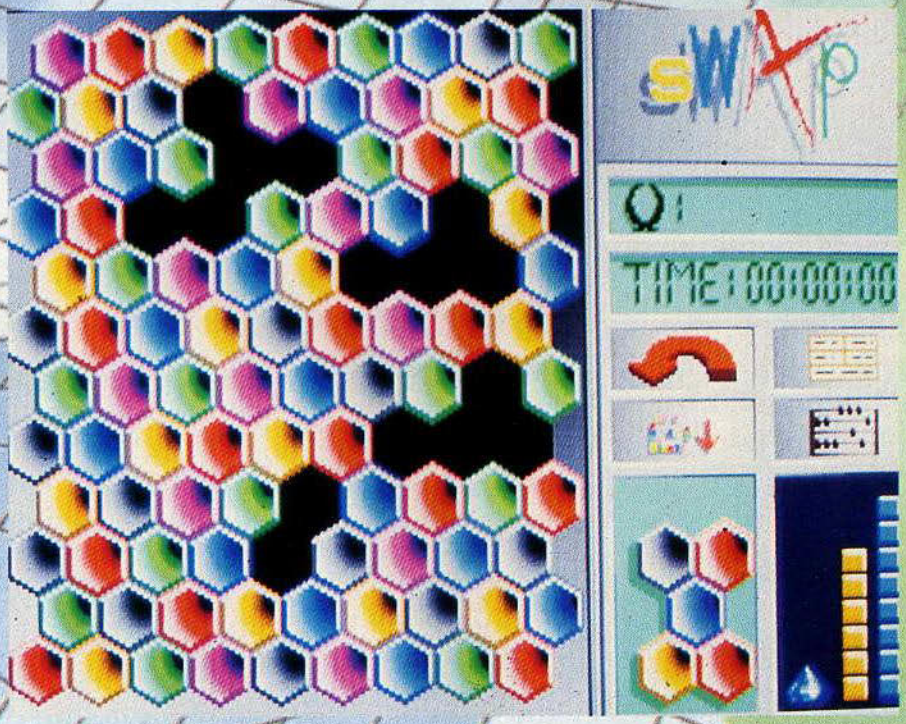
Swap

A.M. Le principe de SWAP est particulièrement simple et facile. Il s'agit d'éliminer toutes les cases colorées d'un terrain par permutation. Chaque fois que deux cases de même couleur se touchent, elles disparaissent. Qui est à l'origine de cette belle et lumineuse idée?
E.G. *J'en attribuerai la paternité à ma modeste personne. Mais je dois admettre, à contre cœur, que toute l'équipe et notamment Emmanuel Forsans, responsable du développement, a participé activement à la création, enrichi sérieusement le concept et enfin fait aboutir le projet.*

A.M. Quelles sont les options possibles?
E.G. *On peut jouer avec des formes carrées, triangulaires ou hexagonales, choisir de deux à six couleurs (le plus difficile étant trois), choisir le mode «crédit» où chaque permutation réussie rapporte de l'espèce sonnante, choisir le mode «avalanche» qui permet de faire dévaler des formes isolées, acheter des formes supplémentaires. Il y plusieurs centaines de niveaux de jeux, des millions de terrains tirés de façon aléatoire et des milliards de combinaisons...*



Swap, éliminez toutes les cases colorées



A.M. Chaque terrain possède-il une solution?
E.G. *Au moins une, ça c'est sûr! Ce n'est peut-être pas la plus performante mais au moins elle existe.*

A.M. Ne pourrait-on pas concevoir des Swap-problèmes du genre: «résolvez ce terrain en sept coups plus une avalanche» ?
E.G. *Certainement, puisque les parties sont sauvegardables.*

A.M. Pourquoi ne pas les mettre en téléchargement?
E.G. *Excellente idée, 20 problèmes en téléchargement ne représentent environ qu'une vingtaine de KO, donc très peu de temps de connexion.*

A.M. Rendez-vous donc très bientôt sur 3615 ATARI.
Léopold Braunstein

OFFRE EXCEPTIONNELLE

PASSEZ

DES JEUX PASSIONNANTS

Parmi la quinzaine de jeux disponibles, tous les grands hits des jeux d'arcade sont au rendez-vous ainsi que des nouveautés époustouflantes !

PAPERBOY

RYGAR

RAMPAGE

SLIMEWORLD

ROADBLASTER

VINDICATOR

Avez-vous déjà imaginé ce que peuvent être les vacances de Noël bien au chaud avec un Lynx et ses jeux passionnants ? Fantastique !

C'est le moment d'offrir à vos enfants un Lynx pour les fêtes. Actuellement et jusqu'au 10 janvier 1991, Atari France vous offre une seconde cartouche de jeux gratuite lors de l'achat d'une console Lynx.*

Allez vite chez votre revendeur chercher votre Lynx avec sa première cartouche de jeux gratuite.

Faites tamponner le bon ci-contre et adressez-le avec votre facture d'achat également tamponnée

NOËL AVEC UN LYNX

1490 F ** TTC

+

GRATUIT

2 CARTOUCHES DE JEUX

(valeur 290 F chacune)

(l'original -qui vous sera retourné- pas de photocopie) à ATARI FRANCE, Noël avec un Lynx, 79 av. Louis Roche, 92238 Gennevilliers Cedex.

Vous recevrez par courrier une seconde cartouche gratuite choisie parmi la quinzaine de jeux disponibles.

* Le Lynx est livré en standard avec la cartouche de jeux California Games, un câble Comlynx et un adaptateur secteur.
** Prix public généralement constaté.
Disponible dans les points de ventes habituels: boutiques, hypermarchés, multispécialistes, grands magasins, etc.
Pour connaître le point de vente le plus proche: 3615 ATARI.

ATARI®

AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

GRATUIT

BON POUR UNE CARTOUCHE DE JEUX LYNX

A renvoyer avec l'original de votre facture.
La facture et ce bon doivent être tamponnés par le point de vente.

Pour la seconde cartouche gratuite (valeur 290F), offerte par Atari, veuillez indiquer votre choix dans la case en face des titres ci-dessous (numérotez vos préférences de 1 à 3; les choix 2 ou 3 serviront en cas d'épuisement de la référence demandée en choix n°1).

- ☐ Blue Lightning
- ☐ Chips Challenge
- ☐ Electrocop
- ☐ Gates of Zendocon
- ☐ Gauntlet
- ☐ Klax
- ☐ Miss Pac Man
- ☐ Robo Squash
- ☐ Slime World
- ☐ Xenophobe
- ☐ Zarlor Mercenary

TAMPON REVENDEUR

CAPTIVE

Un attaché case peut vous sauver la vie

Voilà longtemps qu'on attendait le digne successeur du fameux Dungeon Master. C'est chose faite, et de bien belle façon. Captive se révèle tout simplement.. captivant!

Vous vous réveillez dans une prison sans pouvoir vous rappeler qui vous êtes, où vous êtes et pas même, à cent ans près, le numéro de l'année en cours! Rien, autour de vous ne semble utile à part, peut-être cet attaché-case électronique que vous branchez. Miracle, il fonctionne. Mieux encore, il vous donne une vue holographique de l'espace. Vous apercevez ainsi une planète qui clignote. Ce sera votre premier objectif.

La prise en main

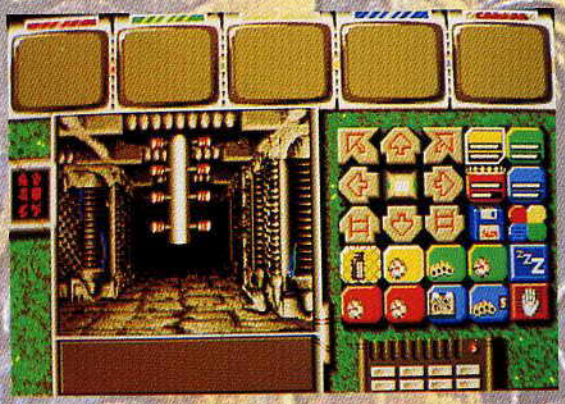
La droite de l'écran est pourvue d'un pavé directionnel. Viennent s'y ajouter quatre touches rouge, verte, jaune et bleue, huit icônes-paires de mains correspondant aux quatre couleurs précédentes, une touche de groupe portant ces quatre couleurs et enfin trois touches dont les fonctions sont des commandes de repos, de pause du jeu et de gestion des sauvegardes.
Après avoir positionné le curseur sur une des touches colorées, puis effleuré d'une phalange agile l'un des boutons de la souris, vous verrez apparaître la fiche signalétique d'un droïde, l'un des quatre que vous pilotez grâce à la mallette électronique. Introduisez une puce dans leur cerveau métallique pour les réveiller et donnez-leur un nom. Vous verrez qu'ils possèdent des organes amovibles, un besoin d'énergie conséquent et des caractéristiques plutôt basses qui nécessitent de bonnes castagnes pour pouvoir progresser.

Le pied sur terre

Une fois au sol, la fenêtre centrale de l'é cran représente ce que voit le leader du groupe. Après quelques petits pas en extérieur, vous apercevez par terre un message qui vous donne le code d'ouverture de la porte verte. Ne traînez pas dehors à braconner du dinosaure. Entrez, puis avancez. Une fois à l'intérieur du labyrinthe, lorsque vous distinguerez un mur portant des roulettes, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la flèche avant du pavé directionnel. Cela aura pour effet de pousser le mur (cette possibilité n'est pas très claire dans la notice).
Très rapidement, une petite foule de lutins à lances viendra vous grignotez les circuits. Pas de pitié, tapez dans le tas en cliquant avec le bouton droit de la souris sur les mains des droïdes placés à l'avant. Une fois ce petit monde ratatiné, ramassez les pièces d'or que transportaient les farfadets, car vous allez bientôt en avoir besoin.

La main dans la prise

Après avoir erré dans les couloirs et tabassé tout ce qui bouge, vous finirez par échouer dans l'échoppe d'un commerçant asiatique qui pourra réparer vos droïdes, racheter vos surplus et vous fournir en objets divers: armes performantes, dynamite, gant de combat, mines, batteries, optiques et caméra. Ce dernier achat permet d'afficher (sur le haut de l'écran) tout ce qui se passe dans un couloir. Très rapidement vous vous rendrez compte que votre niveau d'énergie va diminuer. Cherchez des prises au bas des murs et mettez les doigts dedans! En cliquant sur le bouton gauche vous lancerez des décharges électriques sur vos adversaires et en examinant la poitrine des droïdes avec votre main électrifiée vous les rechargerez en énergie.
Pour mettre fin à cette mission du premier niveau, il vous faudra trouver le savant fou, les coordonnées de la seconde planète et faire sauter la base. Des broutilles, quoi...



In fine

Reprenant sans faille et avec ergonomie le principe des jeux de rôle classiques (cheminement dans les labyrinthes, combats, acquisition de compétences nouvelles et d'expérience) sur un thème de SF, rajoutant des scènes d'extérieur, des décors différents pour chaque bases, ce programme laisse entrevoir une immense richesse et une profondeur vertigineuse.
De plus, si après quelques siècles de couloirs et une foule de monstres chatouilleux, vous parvenez à terminer le jeu, un utilitaire intégré vous recréera un nouvel univers complètement différent!
Bravo Mindscape pour ce joli et copieux jeu.

Léopold Braunstein

Des monstres chatouilleux!

Captive
de chez Mindscape
Aventure/jeux de rôle SF façon *Dungeon Master.*
prix: 249F
Note globale:
91%

PRINCE OF PERSIA
Mille et une morts

... C'est ce qui vous guette dans le palais du Sultan avant d'approcher la princesse captive. Si jamais vous arrivez près de son cachot, il vous restera encore à combattre le Grand Vizir, l'ignoble Jaffar.

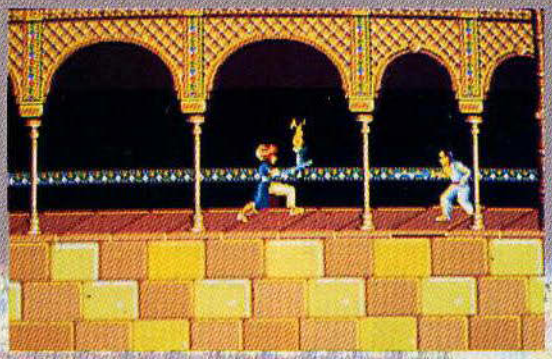
C'est dans un palais sombre et bleuté, bâti dans la pierre, bourré de herses et de plateformes très dangereuses, éclairé parcimonieusement par un tas de torches fumeuses, que débute l'action de *Prince de Perse*. Il vous faudra à peu près une dizaine de secondes, le temps d'observer comment le jeune Prince bouge et se déplace, pour être entièrement ravi, séduit puis conquis par la beauté plastique de ce jeu. On en prend, en effet, plein la prunelle à voir le personnage courir dans un sens, puis, se ravisant et glissant, quelque peu emporté par son élan, repartir de plus belle par où il était venu. Quant à l'escalade des murs, elle aussi se décompose superbement. Lorsque le héros, suspendu par les mains, se balance au-dessus du vide, un grand frisson glacé passe sur nos phalanges tétanisées qui agrippent nos joysticks fiévreux...
Courir, sauter, grimper, s'accroupir, prendre des potions et se battre, voilà les activités principales d'un jeune Prince en quête du bon chemin pour retrouver sa Shéhé razade.

Mille et une morts

Un chemin bourré de pièges comme ces dalles mal sertes qui, cédant sous votre poids, vous entraîneront dans une chute mortelle, comme ces mâchoires d'acier qui s'ouvrent et se ferment alternativement et qui, si vous ne possédez pas le bon «timing» pour les passer, vous hacheront menu menu aussi facilement qu'on découpe une tranche de lard. Sans oublier les sbires armés du Grand Vizir, nantis de fort beaux habits colorés et d'un impressionnant sabre effilé qui tranchera allégrement le cuir de votre aimable personne! Sans oublier les Squelettes indestructibles qui ne songent qu'à vous retirer les trois points de vie que vous possédez au départ, bref tout le lot des méchants qu'un aventurier, digne de ce nom, doit occire avant de prendre son petit thé à la menthe!

La bonne route

En une heure de jeu effective, il faudra traverser les quinze niveaux et délivrer la princesse. Les deux premiers niveaux sont relativement faciles sans être évidents et vous ne pourrez sauvegarder votre partie qu'à partir du troisième. Le fait de trouver son chemin n'est pas un simple exercice d'habileté. En effet, il faut repérer les dalles-pression qui ouvrent les herses et réfléchir à la succession de vos actions afin de passer tous les obstacles. C'est cette réflexion mâtinée d'adresse qui donne tout son piment à cette arcade/aventure intelligente, tout à fait remarquable par son animation, à la musique arabisante et au son impressionnant.
Toutefois, l'animation, bien qu'excellente, ralentit par moment. On enregistre de même quelques ratés dans la musique, ainsi que dans le programme lorsqu'on arrive vers la fin de jeu.
En dépit de ces quelques aléas qui tiennent à la finition, *Prince de Perse* est d'une grande beauté, très prenant et mérite amplement le titre de Prince des programmes.
Léopold Braunstein



Prince of Persia
aventure/arcade
de chez Broderbund
Distribué par Loriciel
Prix: 249 F
Note globale:
89%

Venez jouer les flibustiers sur le **36.15 ATARI** code **NAVYTEL**

LE BLOC-NOTES
Spécial Noël

C'est bientôt Noël et personne ne sait plus où donner du joystick. Fort heureusement, cette rubrique est là pour vous aider à traquer les meilleurs jeux.

Murders in space

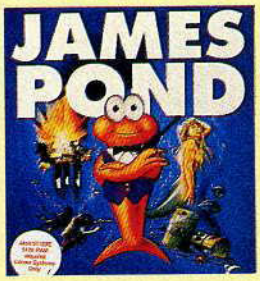
Dans ce nouveau meurtre, dû à l'imagination de Bertrand Brocard, vous évoluez librement dans une station orbitale dont l'organisation et le design sont rigoureusement copiés sur les navettes spatiales existantes. Maniant votre personnage qui passe d'un module à l'autre, vous allez fouiller partout et mettre le nez dans le secret de huit personnages en quête de confesseur.

Interrogatoires, fouilles, expériences biologiques, balades dans l'espace, usage du télescope solaire, expériences physiques avec bras manipulateur, on ne chôme pas dans cette mission divisée en vingt parties, chacune d'elles correspondant à des évènements et des tâches à réaliser par le joueur. Ergonomie sans faille, tout s'effectue à la souris, convivialité parfaite, humour et sérieux, suspense et action, ce meurtre est un régal. A consommer d'urgence.

Editeur: Infogrames
Prix: 249F
Genre: enquête policière
Graphisme: très plaisant, séquences animées, dialogues avec des bulles et comme d'habitude des indices «concrets» dans la boîte.
Cote: 10/10

James Pond

James Pond (pond signifie mare en anglais) est un agent sous-marin qui doit effectuer douze missions dont les instructions défilent (en anglais) en début d'opération. Le manuel

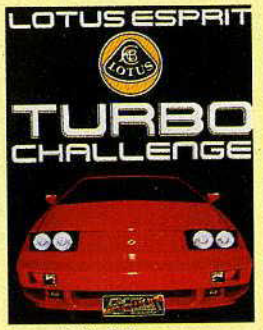


en français explique très clairement ces missions qui se déroulent toutes au fond de la mer (Permis de buller, La sirène qui m'aimait, Docteur Peut-être, On ne nage qu'une fois, etc.). Très variées, avec des méchants et des nuisibles de toutes sortes, elles recèlent toutes des tas de surprises, des salles secrètes, des bonus, des objets à ramasser et à rapporter dans son tuyau natal.
Plaisant, très coloré, avec une . bonne dose d'humour, sans agressivité outrancière et quelques préoccupations écologiques, *James Pond* est un soft d'arcade/aventure très sympathique.

Editeur: Millenium
Prix: 249F
Genre: arcade/aventure
Graphisme: style BD, missions précises à effectuer pour passer au niveau suivant.
Cote: 09/10

Lotus Esprit Turbo Challenge

Un ou deux joueurs, chacun occupant alors la



moitié de l'écran peuvent participer à cette course automobile comportant en tout trente-deux circuits. Il faut terminer dans les dix premiers pour pouvoir participer à la course suivante. Deux façons de passer les vitesses (automatiques ou manuelles) ainsi que trois niveaux de difficulté sont proposés, l'option entraînement permettant de se familiariser avec quelques circuits. Certaines courses vous forcent à vous ravitailler à votre stand. C'est là qu'intervient un aspect tactique intéressant, puisque vous pouvez repartir dès que vous jugez que votre niveau de carburant est suffisant pour finir la course. En définitive, *Turbo Esprit* se révèle un bon programme plaisant et agréable à jouer.

Editeur: Gremlin
Prix: 249F
Genre: course de voitures
Graphisme: bonne animation, parcours variés, un aspect stratégique intéressant. 1 à 2 joueurs.
Cote: 08/10

Nitro

Il s'agit d'un jeu de course vue de haut sur 32 courses et quatre sortes de terrain avec des sections de nuit. On peut jouer jusqu'à trois, l'ordinateur s'occupant des autres. Le jeu est classique et bien fait avec des bonus à ramasser (carburant, éclairage, extinction des phares des autres voitures, argent, points supplémentaires, booster) et un passage au magasin en fin de course (carburant, réparations, moteurs plus puissants, pneus perfor-

mants, etc.). La réalisation est toujours aussi soignée, de même que pour la boîte et le manuel, comme tout ce que fait **Psygnosis.** Toutefois, mis à part le fait que le jeu reste plaisant, il manque un tantinet d'originalité.

Editeur: **Psygnosis**
Prix: 249F
Genre: course de voitures
Graphisme: vue de haut. Trois joueurs possibles. 3ème parcours avec obstacles vue de haut.
Cote: 06/10

Torvak the Warrior

«Armé de sa hache à double tranchant, Torvak résolu de traverser le pays de Ragnor pour se venger du Nécromancien maléfique...».

Tout est dit dans ce prologue et c'est ce que vous devrez faire sur cinq niveaux de difficulté croissante, l'accession au niveau suivant étant conditionné par la victoire contre un ennemi plus coriace que les autres. Les nuisibles sont assez variés (arcs, zombis, archers, gobelins, etc.) et vous trouverez des tas de bonus pour augmenter temporairement votre force, votre rapidité, ainsi que des armes plus puissantes au cours de la quête. Les mouvements de Torvak sont assez souples, sans atteindre la perfection de **Barbarian** de *Psygnosis*. Dans l'ensemble le soft est agréable à jouer.

Editeur: **Core**
Prix: 249F
Genre: arcade/aventure
Graphisme: décors assez variés avec gros monstres en fin de niveau. Le jeu est assez long, 500 tableaux sur 5 niveaux.
Cote: 07/10

U.N. Squadron

Un shoot'em up pur et dur, voilà ce que propose *U.N. Squadron* qui précise qu'accepter une mission à bord d'un des trois avions proposés, F14, A-20 ou F-20, c'est accepter de serrer la main du Diable. Les graphismes des personnages de présentation sont ceux qu'on trouve dans tous les dessins animés japonais, tandis que ceux du jeu en scrolling horizontal représentent votre avion muni de tout un tas d'armes spéciales qu'il pourra acheter en magasin, si toutefois il réussit à poser une aile intacte en fin de niveau.

Classique, jouable à deux, *U.N. squadron* bouge bien et se prend en main en un clin d'œil, le temps que met un missile à éclater la base de vos ennemis.

Editeur: **Capcom**
Prix: 249F
Genre: shoot'em up
Graphisme: scrolling horizontal et pas mal d'animations et de variétés dans les décors. Passage au magasin d'armes pour être plus performant.
Cote: 07/10

Dragon Breed

Après *R-type* et *Ninja Spirit*, dans la lignée des grands jeux de café, voici *Dragon Breed*, qui signifie «élever des dragons». Vous conduisez un magnifique représentant de la gente dragonesque dont la queue flottante est aussi dangereuse pour les adversaires que difficile à manier. Chaque fois que vous grillerez une espèce de crevette bleue portant un laser, vous pourrez ramasser des objets vous donnant des armes différentes à vous et à votre dragon. Celui-ci commence tout vert sans rien de spécial, et prend la couleur de l'arme qu'il ramasse avec quatre niveaux de puissance différente. Le personnage principal porte une arbalète et peut, dans certaines conditions, descendre de son destrier pour finir la boucherie commencée. Une dernière technique semble assez performante pour passer la tonne de teigneux sous-marins qui vous bouchent le passage: mettez votre dragon en boule et foncez!

Editeur: **Activision**
Prix: 249F
Genre: shoot'em up, arcade
Graphisme: scrolling horizontal. Jeux très colorés dont l'action se déroule dans les abysses sous-marines. Beaucoup de monstres de toutes tailles à découper à l'arbalète et au jet de flammes de dragon.
Cote: 08/10

Monty Python's flying circus

Ce jeu est fourni avec un petit livret dont le titre est «manuel officiel de phases hongroises». C'est dire combien on regrette que le texte en anglais n'est pas été complètement traduit pour apprécier l'humour très particulier et absolument dévastateur des *Monty Pyton*. Le soft est à la hauteur de la réputation de ces incomparables pince-sans-rire avec des graphismes surréalistes et des animations grotesques. Cela ne suffit pas pour en faire un exceptionnel jeu d'arcade, mais c'est néanmoins un agréable passe-temps rigolo et bien fini.

Editeur: **Virgin**
Prix: 249F
Genre: arcade.
Graphisme: surréaliste dans décors curieux peuplés de pieds à l'envers, de poissons, de gendarmes, etc.
Cote: 07/10

No exit

C'est de la castagne pure et simple que propose *No Exit*, seul contre six personnages de plus en plus coriaces ou bien à deux contre un ami de votre choix, ce qui s'avère assez amusant.

Vous pouvez choisir en partie vos caractéristiques de base, la somme vivacité plus résistance, ainsi que force plus efficacité restant constante.

Ce qu'on remarque plus particulièrement, c'est la possibilité de se transformer, par trois fois au cours du jeu, en monstre puissant, afin de ratatiner définitivement son misérable opposant.

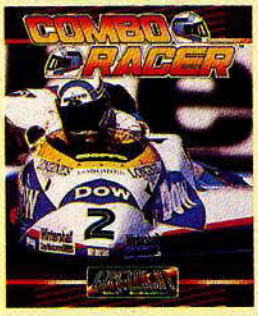
D'autre part, vous pouvez récupérer des points de vie en soufflant, à condition que le type d'en face n'en profite pas pour

vous raboter le menton avec le bout de sa savate.

Editeur: **Coktel Vision**
Prix: 249F
Genre: combat
Graphisme: assez souples dans des décors sombres et étranges avec une bonne animation.
Cote: 07/10

Combo Racer

Très sympathique, bien faite et originale cette course de moto de chez **Gremlin,** puisque vous pouvez jouer à deux sur le même engin. Le premier s'occupera de la conduite de la route proprement dite, tandis que l'autre jouera le rôle du «singe», c'est-à-dire de celui qui se jette d'un côté à l'autre de la moto pour en assurer l'équilibre.



A chaque fois que vous sortez de la route, vous subissez 3% de dégâts de moteur, et à plus de 30% il vous sera impossible de gagner une course. Ajoutez à l'option entraînement (sur huit pistes), la possibilité de créer vos propres pistes et vous obtenez un jeu complet (avec sauvegardes des parties en cours, meilleurs temps, pistes personnelles, etc.) avec une bonne animation qui vous laisse comme des frémissements dans les pneus.

Editeur: **Gremlin**
Prix: 249F
Genre: course de side cars
Graphisme: bonne fluidité, éditeur de pistes, jouable à deux.
Cote: 08/10

ATF 2

Attention, même si 90% du jeu est constitué par le maniement d'un avion de chasse doté d'une mitrailleuse, de missiles air-air et air-sol, *Adavanced Tactical Fighter* n'est pas du tout un simulateur de vol. Il s'agit de soutenir les armées des alliés au sol, ainsi que votre flotte, afin que l'équilibre des forces bascule dans votre camp. Lorsque vous aurez choisi, puis éliminé un certain nombre de cibles, vous devrez rejoindre votre base.
ATF 2 est bien fait, avec plusieurs cartes, plusieurs degrés de difficulté, de beaux graphismes et nécessite un investissement de temps considérable pour en tirer toute la substantifique moelle.

Editeur: **Digital Intégration**
Prix: 249F
Genre: stratégie et combats aériens
Graphisme: joliment fait. Le sol défile sous forme de quadrillage.
Cote: 07/10

Toute l'actualité

L'actualité, les prévisions, les sorties toutes fraîches, voici en quelques colonnes tout ce qui vous attend pour cette période vaste où il neige des softs à gros flocons.

Lankhor, encore et toujours...

Après *Rody et Mastico III*, qui a remporté un franc succès au Forum Atari, **Lankhor** sort une compilation, *Livret de Famille*, et prévoit la sortie de *Vroom* pour cette fin d'année. *Soukiya* (le pavillon de thé en japonais) la suite des aventures de Jérôme Lange est loin d'être fini.

Parlez-vous tortues?

Très curieux ce phénomène des reptiles tétrapodes mangeurs de pizza, autrement dit des «Tortues Ninja». Si vous n'en avez pas encore entendu parler, sachez qu'un film est sorti en mars aux Etats-Unis et figure parmi les vingt meilleures recettes de tous les temps. Conjointement, une bande dessinée paraît quotidiennement dans le Daily Miror. Près de 500 000 exemplaires ont été vendus en Grande-Bretagne, tandis que le 45 tours est resté quatre semaines à la première place au Hit parade. Les séries TV, anglaises, américaines et françaises, font un malheur et l'industrie du jouet et de la figurine est à la limite du seuil de rupture. Passons sur tous les produits en licence, comme la papeterie, les T-shirts, les images, etc. Sous le rouleau compresseur de la machine médiatique et surtout audiovisuelle, nous aurons donc droit au soft Ninja Turtles. Une première présentation a été faite à la presse française par **Mirror Soft,** il y a environ un mois. Le jeu apparaît comme une arcade/aventure assez classique, est-ce suffisant pour en faire un bon jeu? Il faudra attendre la version définitive pour le savoir.

Les tortues Ninja

Mirror News

Mirror Soft ne compte pas moins de cinq labels sous sa houlette: **PSS, Spectrum Holobyte, Image Works, Cinemaware** et **FTL,** chacune de ces compagnies ayant à son actif des titres prestigieux. **PSS** devrait publier pour les fêtes *Reach for the skies* et *Red Phoenix.*
Reach for the skies porte en sous-titre: *La Bataille d'Angleterre*, et permet de jouer le rôle d'un pilote anglais ou allemand. Comportant des aspects stratégiques et des combats aériens, ce soft se veut d'un très grand réalisme et d'une fidélité exemplaire.
Tom Clancy a écrit un best seller nommé Red Phoenix dont l'adaptation a été confiée à l'équipe **Roman Software,** ceux-là même qui ont créé les versions 16 bits de *Falcon* et *Flight of the Intruder.* Ce dernier titre, fleuron de chez **Spectrum Holobyte,** est également prévu pour ST. Citons parmi les innombrables possibilités de ce programme, le fait de pouvoir changer d'avion en plein vol ou d'enregistrer ses plus beaux exploits grâce à des caméras.
Cinemaware, qui avait quelque peu dédaigné les ataristes, s'est décidé à convertir It came from the desert et TV Sports Basketball.

Quant à **Image Works**, c'est tout une mega flopée de titres qui devraient déferler sur nos côtes. Dans le genre action et cinéma, on aura droit à*Predator 2* et *Back to the Futur 3*; dans le genre jeu de tableaux à deux, *Flip-it* et *Magnose* (déjà sorti); *Duster* illustrera le style 3D faces pleines; *Wolfpack* le style bataille sous-marine stratégique complète avec six jeux d'arcade; *Omnicron Conspiracy* le jeu d'aventure; *Speedball 2* le football moderne et sanglant et *Champion of the Raj*, programmé par **Level 9**, tout le mystère de l'Inde du XIXe siècle.

Pas content!

La société **System 3** n'étant pas satisfaite de l'adaptation de *Last Ninja* par **Activision** sur ST, a décidé de la refaire. Deux titres sortiront donc courant janvier. Le premier s'appellera *Ninja Remix* et reprendra, avec des graphismes 16 bits, ce qui était sorti il y a déjà quelques années sur C 64. Le second se nommera *Last Ninja 3* avec une réalisation digne de cette arcade/aventure mi castagne, mi puzzle.

Last Ninja 3

Ready?

Pas tout à fait en ce qui concerne **Ready Soft** (*Space Ace*) qui annonce pour le début d'année, deux réalisations intéressantes: *La colère du démon* (Wrath of the demon) gros sprites, plein d'épreuves, très beaux dessins; *Voyage dans le temps* (Time Warp) la suite de *Dragon's Lair* avec une plantureuse Walkyrie en furie. Brrr...

Goooal!

Connu pour le fameux *Kick Off*, **Anco** exploite le filon en sortant un scenary disk nommé *Coup de sifflet final* (Final Whistle), marqué à la culotte par *Return to Europe* et *English League*. Les amateurs de baballe apprécieront, les esthètes préféreront sans doute le superbe *Death Trap*, une arcade, tandis que les fans du ballon ovale s'orienteront plutôt vers *M.U.D.S.* ce rugby sauvage dans un univers très héroïc fantasy de chez **Rainbow Arts**.

Core

C'est principalement la sortie de *Corporation* sur ST que nous saluons ici. Un test plus approfondi de ce jeu d'exploration et d'action sera fait dans le prochain numéro.

Chrysalis

Botics de chez **Chrysalis**, est un jeu au concept simple, taper dans une baballe pour l'envoyer dans les buts adverses, sur 80 niveaux, Quatre sortes d'arènes et toute une mega flopée de balles aux rebonds curieux et d'adversaires aux tactiques étranges.

Attendu

Rêvé, envié, convoité... *Powermonger*, la suite tant espérée de *Populous* sera bientôt dans toutes les bonnes softeries.

Arcade

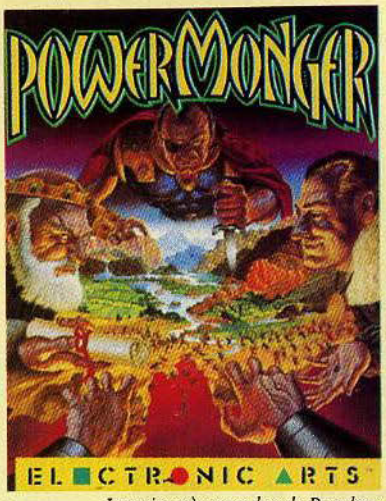
Cette fois c'est **Lucasfilm** qui s'y met avec *Equipe de nuit* (Nightshift).
Vous vous souvenez de *Spindizzy*? Vous étiez encore bien jeune en 1986 quand ce soft est sorti, au sein duquel on maniait, dans un univers de montagnes russes, une toupie virevoltante. **Activision** récidive et remet celle-ci au goût du jour avec moult tableaux colorés et des graphismes rehaussés.
Thalion, un spécialiste du genre, annonce *Enchanted Land* avec un scrolling tout à fait saisissant sur ST.
Strider II de **Cap COM** ne devrait pas tarder également.
Un combat de rue est prévu chez **Sega** nomm é*Eswat* et une tatane asiatique chez **Virgin** nommée *Golden Axe*.
Sky Cabbie de chez **Kingsoft** se présente comme un jeu d'action à mi chemin de *Joust* et de *Lone Runneer*.

En ligne

Sierra On-Line annonce pour ST la sortie de *King Quest V* et de *Space Quest IV*. Innovation: **KQ V** sortira *First* en anglais, puis en français un peu après. A vous de choisir.

Aventures, rôles et wargame

De chez **Electronic Zoo**, pour ces périodes de fêtes, nous aurons droit à *Eco Phantom* en décembre, puis *Viking Child I* et *II* (deux jeux d'aventures) et enfin une adaptation qui ravira les donjonneurs puisqu'il s'agit de celle du célèbre jeu *War Hammer*.
SSI sortira Curse of the Azur Bond, la suite de *Pool of radiance* et *Shadow Sorcerer*, un wargame mâtiné d'intelligence artificielle.
Lord of Chaos de chez **Blade Software** sera entièrement en français, y compris le manuel.
Escape from Colditz de **Digital Magic Software** est une aventure policière dans laquelle il faudra s'échapper de cette fameuse prison.
Impressions sort *Legend of the Lost* dont les précisions se sont égarées...

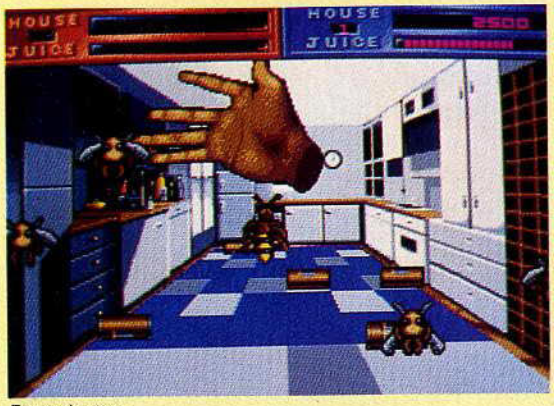


La suite très attendue de Populous

Une aventure graphique de chez **US Gold** devrait bientôt sortir en français, avec synthèse vocale (en français?), il s'agit de *Mean Streets*.
Chez **Palace**, qui renoue avec les vieilles traditions, on aura *Cauchemard Vaudou* dans la lignée des arcades/aventures en 3D isométriques.

Vroooom!

On attend le très remarquable *Team Suzuki* de chez **Gremlin** (crénom, que c'est beau et que la moto va vite!); *Pole 500* également un jeu de moto d'**Opéra Soft** la société espagnole; *Gelica GT4* rallye qui comme son nom l'indique sera une simulation 3D de course de voiture; *SCI* une arcade simulation de **Taito** avec poursuite.
Masterblazer, la suite de *Trailblazer*, vous obligera à regarder la route sans ciller.
Battle command d'**Ocean**, qui met en jeu une masse nettement plus importante qu'un landau de poupée, sera-t-il à la hauteur de *M1 Tank Platoon* ? C'est



Exterminator

ce que vous saurez bientôt, sans doute dès janvier.

Et pour en finir avec les engins mécaniques, signalons que **Sublogic** sortira un scenary disk Japon pour *Flight Simulator*.

Tac-a-tac! boum!

Robocop 2, *Total Recall*, *Narc* (policiers contre trafiquants de drogue), *Navy Seals* (les marines à Beyrouth), *Billy the kid*, autant de bonnes raisons de sortir son pistolet intégré, son laser de poche, son magnum à balles dum-dum ou son colt à treize coups pour nettoyer tout ce qui bouge.

Ces quatre titres d'Ocean seront suivis par *Killing Game Show* de chez **Psygnosis**, *Crimewave* d'**US Gold**, *Ziriax* de **Demonware**. *Line of fire* est un titre tout trouvé pour un jeu de tir de **Sega**, en 3D, jouable à deux.

Z-Out est la suite de *X-Out* de **Rainbow Arts** avec plus d'horreur et de monstres repoussants.

Puzzles

Chez **Kingsoft**, il en sort deux coup sur coup *Emerald Mind III* et *Emerald Twins*, tandis que *Gotcha*, de la même compagnie est plutôt de l'action/stratégie. Chez **Ocean**, c'est l'adaptation de *Puzznik* qui devrait réjouir ceux qui aiment à la fois la réflexion et les réflexes.

Oxford Softworks, les créateurs de *Chess Challenger 2175*, vont sortir prochainement *Backgammon Royal* et un programme de *Go*. Au fait, saviez-vous qu'un programme informatique a déjà été champion du monde de backgammon?

Murder est une cure de rajeunissement du jeu de société *Cluedo*.

Globulus n'est pas la suite de *Nebulus Maus* une espèce de puzzle avec beaucoup d'interactivité de chez **Kingsoft**, l'éditeur allemand.

Software business

Software Business est l'un des plus gros distributeurs anglais. Il annonce tout un tas de titres dont nous ne citerons succinctement que ceux prévus pour janvier.

Helter Skelter est une arcade de chez **Audiogenic**; *Loops*, des puzzles; *Exterminator*, un jeu très rigolo où il faut détruire moustiques et nuisibles de toutes sortes; *Arcade Quizz*, un Trivial Pursuit; *Battle Squadron II*; *Final Countdown* et *Shock wave*, une arcade de choc.

OOOPS Up! que vous avez pu découvrir en avant première au Forum Atari est un très joli jeu de réflexe/stratégie ressemblant un peu dans son principe à *Pang* d'**Ocean** (dont la sortie est aussi prévue début décembre).

Let it ubi Music Master

Sur ST les titres annoncés sont *The Teller*, *Pick'n Piles*, deux jeux de puzzles/réflexes; *Tom and the ghost*, une arcade/aventure très mignonne et *Jupiter Masterdrive*, un jeu de voitures.

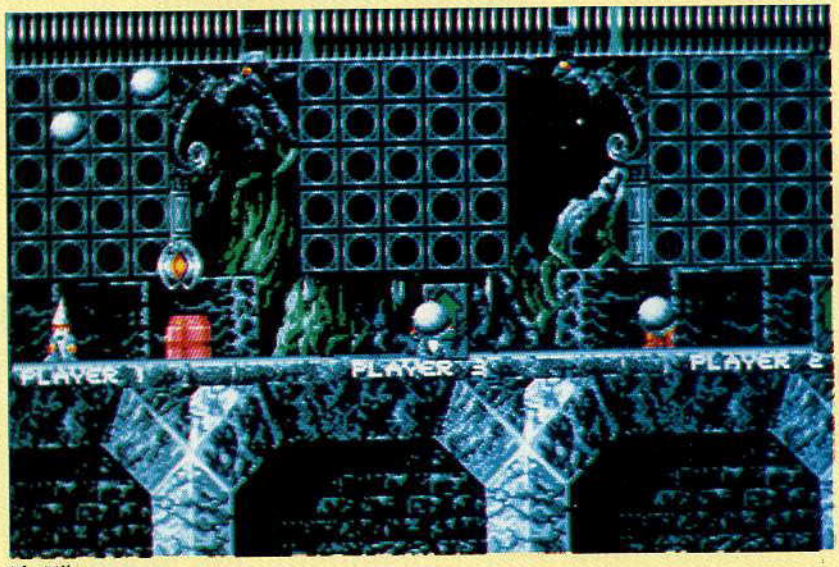
Le gros coup avant la mise en place de *Bat II* est: *Music Master*, dont une démonstration publique avait été faite à la Fnac Forum il y a quelques mois. C'est un utilitaire de création musicale qui permet à la fois de composer de la musique et des bruitages, tout en ayant une ergonomie exceptionnelle et surtout un aspect ludique des plus affinés. Grâce à la carte MV16 vendue avec le soft (ceux qui possèdent *Bat I* n'auront pas besoin de la racheter), les sons sur ST ou STE seront reproduits sur 16 voies! La disquette contiendra, dans sa version finale, une centaine de sons allant du rugissement lionesque au tirelire de l'alouette en passant par le chac-chac de la caisse claire et le zouiiing de la viole ancienne. Les fonctions traitement de texte (couper, coller, etc.) habituelles seront présentes pour travailler sur les sons, on pourra tracer graphiquement l'enveloppe de son, utiliser un équaliseur, différents types de filtrage, etc., le tout tenant en neuf écrans gérables à la souris et sur deux disquettes accompagnées d'un autre programme en prime: *MM Tools*. Inutile de dire que chaque œuvre impérissable pourra être sauvegardée et réutilisée dans vos programmes. Dès sa version définitive, un test complet de Music Master vous sera proposé dans **Atari Magazine**.

Pick'n piles

Une première en or!

C'est **US Gold** qui sortira *Chip's Challenge* sur ST, avec 144 tableaux et de formidables puzzles. C'est la première fois qu'un jeu développé, et déjà sorti pour la console Lynx, est repris pour un micro.

Léopold Braunstein



The Teller

Dossier Educatifs

En pleine crise lycéenne, Atari Magazine ouvre un dossier brûlant! Celui de l'éducation assistée par ordinateur. Pourrons-nous dans un futur proche nous passer des professeurs? L'enfant peut-il s'épanouir face à l'ordinateur? Les éducatifs ont-ils la qualité requise? Autant de questions auxquelles ce dossier tente de répondre sous un jour nouveau.

LES AUXILIAIRES DES MAITRES
Les éducatifs sur ST ont de la classe

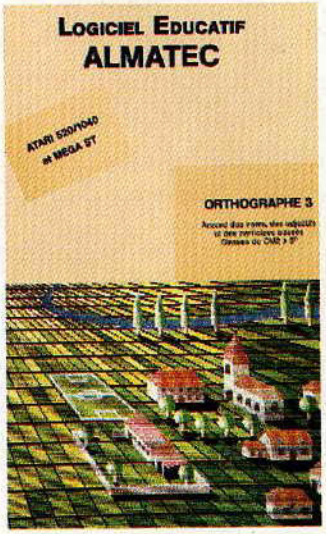
Les capacités sonores et graphiques du STE sont de mieux en mieux exploitées par une nouvelle génération de programmes d'une convivialité inégalée. De quoi satisfaire élèves et parents, tout en séduisant les enseignants...

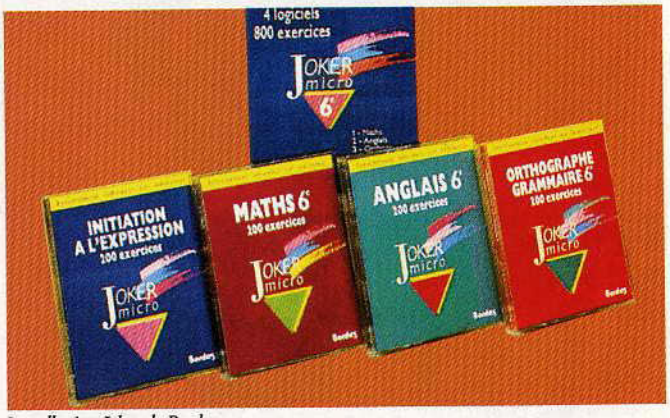
Le plan informatique pour tous, lancé en 1983, marquait la première tentative pour allier informatique et éducation. Quel que soit le bilan de cette opération, force est de constater que le logiciel éducatif est aujourd'hui un des moteurs de l'informatique familiale. Cependant, la situation dans les écoles est bien plus trouble. Rejet des professeurs, matériel désuet ou mal adapté, manque de crédits, sont autant de freins au développement de l'ordinateur à l'école. Même si l'informatique tient une place intéressante dans le primaire, elle reste absente dans les collèges et les lycées. Où trouver alors le bagage minimum pour utiliser cette technologie qui est monnaie courante dans les études supérieures? Deux possibilités: rejoindre une association ou être un autodidacte. Dans le premier cas aucun problème: les associations sont nombreuses et géographiquement bien réparties pour permettre à quiconque d'apprendre l'informatique. En revanche, il en va tout autrement dans le second cas. Les livres, comme les logiciels d'EAO, sont certes nombreux, mais ne répondent pas toujours aux attentes de l'utilisateur. Nous avons fait ici pour vous, le point de la cuvée 90 en matière de logiciels éducatifs et vous en présentons une vue d'ensemble. Par souci de simplification, nous avons divisé ce dossier en trois parties: les didactitiels, les ludiciels et une troisième partie, intitulée les documentaires, qui s'intéressera aux logiciels de «consultation».

Didacticiels

Almatec

Almatec propose sa collection d'éducatifs dans de nouvelles jaquettes. Elle comprend cinq séries de logiciels: *Orthographe (CM2/5e), Grammaire (CM/6e), Mathématiques (CM2/5e), Anglais (6e/Ter)* et *Géographie (France-Monde).* Ces logiciels couvrent l'ensemble du programme scolaire des classes de CM2 à 5ème. Une gamme complète et de qualité,





La collection Joker de Bordas

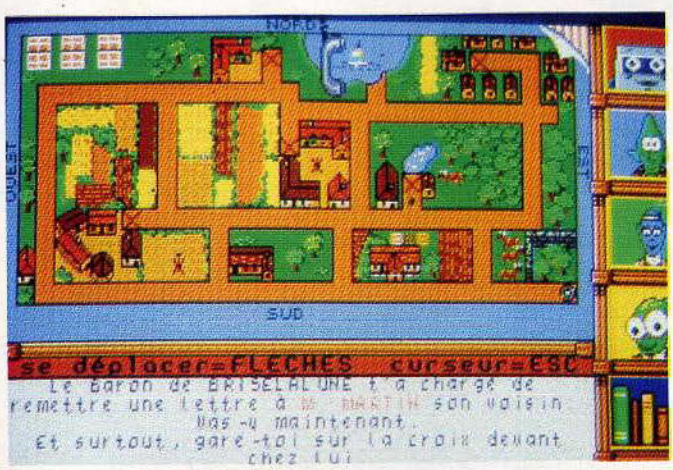
malgré la présentation un peu austère des exercices.

Bordas

Doté d'une carte de visite pédagogique des plus solides, mais novice en informatique, l'éditeur scolaire démarre en adaptant sa collection JOKER, recueil d'exercices conçu pour l'entraînement à domicile. Au total, quatre logiciels pour les 6e: *Anglais, Mathématiques, Orthographe-grammaire* et *Initiation à l'expression.* En attendant une étude plus approfondie, sachez qu'ils proposent deux cents exercices chacun et qu'ils couvrent la totalité du programme scolaire.

Coktel Vision

Voici un des éditeurs les plus actifs dans le domaine des éducatifs sur ST. Certains produits ont fait l'objet de mises à jour, d'autres sont réédités en raison du plaisir qu'ils ont procuré; ce sont les «coups de coeur». Pour les maths, découvrez *La bosse des maths*, quatre logiciels qui vont de la 6e à la première. Le programme est révisé à l'aide d'exercices choisis parmi des thèmes proposés et présentés sous forme de défis par différents adversaires. Le Français nous entraîne sur les traces d'Alexandre Dumas avec *Monte Cristo*, une base de données sur l'époque et sa vie littéraire. Pour les lycéens, *Français du XVe au XXe siècle* propose l'étude de cinq textes avec banque de données historiques, sociales et culturelles. Plat de résistance: les langues. Les séries *Balade* et *Enigme*, vous emmènent à Oxford, Séville, Munich et Cologne pour y étudier la langue correspondante. Ces logiciels se composent de



Horizon, une nouveauté Coktel Vision

petites phrases illustrées, de dessins explicatifs ou exercices de grammaire et de compréhension complétés par une disquette d'exercices phonétiques interactifs et d'une cassette audio. *Anglais top niveau* et *Across USA* feront eux, découvrir les pays anglophones aux terminales à travers des enquêtes ou la presse. Pour l'Histoire, *Au nom de l'Hermine* nous montre la vie au Moyen-Age sous la forme d'un jeu et *Intrigue à la Renaissance* est une énigme policière et temporelle qui vous ramène en pleine Renaissance Française à la découverte des châteaux du Val-de-Loire. Plus rare, le logiciel d'économie, *Challenge*, simule une gestion d'entreprise à travers une vingtaine de variables illustrant les cours d'économie, de gestion et de comptabilité. Pour les révisions rapides et efficaces, les gammes *Multicours*, *Microbrevet* et *Microbac* vous aideront à combler plus facilement vos lacunes. En ce qui concerne les nouveautés, *Horizon* (CP-CE2-CM1-CM2) aborde l'ensemble des notions étudiées, en Français et Mathématiques, durant toute l'année scolaire. Devraient suivre également *Les clés de la lecture*, deux volumes d'apprentissage pour les enfants de 3 à 8 ans et *Premiers pas en anglais*. Enfin, la grande nouveauté est *ADI*, un petit personnage qui vous propose différentes situations ayant trait au Français et aux Mathématiques. Disponible dans l'immédiat pour les élèves du CE2 au CM2, ce programme a été conçu avec le concours d'ergonomes, de professeurs et de psychologues pour enfants. Expérience originale, le logiciel a été testé, durant l'été, dans un camp de vacances avant d'être commercialisé.

Col'math

Col'Math (Collège Mathématiques) est édité par un professeur enseignant. Sous forme d'exercices variés, il permet d'aborder ou d'approfondir l'année scolaire avec un peu moins d'appréhension.

Colorado Technologies

Les repreneurs de **Carraz** propose des versions réactualisées de *La dictée* (niveau CE & CM) et de la gamme *Didact English* (prix spécial du Jury à Expolangues), une série d'éducatifs pour améliorer son anglais (de la 5e au BTS). Signalons que Colorado Technologies sortira début 1991 un logiciel d'apprentissage de l'anglais pour les 7 à 9 ans. *Mes premiers mots d'anglais* a été conçu par l'équipe qui a réalisé la série *Didact-English*.

Database Educational Software

Ayant approvisionné une première fois les meilleures boutiques de l'hexagone, *Fun school* se retira pour mieux revenir... en français. En effet, la première version était en anglais. Désormais, c'est en français et bien plus simple pour les tout-petits. Ces programmes (Funschool 1,2 et 3) proposent un coktail d'activités destinées à mettre en éveil certains sens, comme la mémoire et l'observation.

Génération 5

Distribués par **Esat Software**, ces logiciels offrent des exercices de mathématiques pour trois niveaux CM1/CM2, 6e/5e et CE1/CE2 ainsi que *Scoop* un jeu de société.

Hatier

Hatier propose aux élèves du primaire une gamme d'éducatifs permettant un contrôle en orthographe, vocabulaire, grammaire et calcul. *Calcul* et *Français* sont construits de la même façon. Ils se divisent en dix rubriques, comprenant chacune une série d'exercices variés.

Jeriko

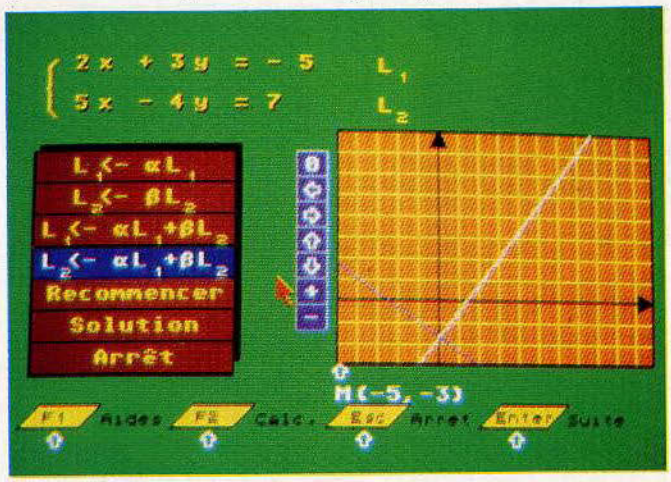
Jeriko est de retour. Après le succès d'*Histoires de villes* et *Histoires de maisons*, la gamme s'étend avec *Evaluation* et *Lire les auteurs*. Le premier est un jeu éducatif qui permet aux 6/12 ans d'aborder les notions de représentation graphique des nombres, en évaluant des grandeurs à partir de trois repères: vertical, horizontal, circulaire. Le second présente aux jeunes utilisateurs un répertoire de quarante auteurs qui aidera les enfants à comprendre ce qu'ils lisent.

Logiciel 44

Cette société nous propose la collection *Réussir* qui couvre tous les besoins en orthographe, conjugaison, mathématiques et anglais en dix logiciels. Explications et tests dans nos prochains numéros.

Micro C

Pas besoin là non plus de vous présenter **Micro C**, dont le catalogue est également l'un des mieux fournis. De la maternelle au supérieur et du Français aux Mathématiques, en passant même par la gestion, il renferme tout le nécessaire pour faire de vous un bon élève. Des logiciels comme *Educ maternelle* ou *Déclic lecture* permettent, dès le plus jeune âge, de se familiariser avec les lettres et les nombres afin de s'intéresser progressivement à la lecture. Viennent ensuite huit logiciels de mathématiques (série Maths) qui contenteront tout le monde puisqu'ils couvrent toute la scolarité et ce, jusqu'au second cycle avec *Traceur plus* et *Géometrie*. Pas de détails particuliers, chacun offre le programme du niveau qui lui correspond avec des cours, des exercices et diverses aides. Pour les futurs voyageurs nous retiendrons *Anglais*, *Espagnol*, *Allemand* et *Italien primaire*, des logiciels qui s'adressent aux élèves



Révisez le programme de mathématiques avec Maths de Micro C

MUSIC MASTER

L'Atelier Musical

UBI SOFT
Entertainment Software
PRESENTE UNE CREATION

PC

LE MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ/PRIX DU MARCHÉ ACTUEL
AVEC LA CARTE **MV 16 PC**
INTERFACE GRAPHIQUE TRES SOIGNÉE, TRES CONVIVIALE
(CGA, VGA, EGA)

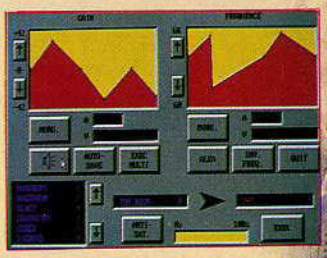
AMIGA

EXPLOITE PLEINEMENT LES CARACTÉRISTIQUES PROPRES
AU PROCESSEUR SONORE DE L'AMIGA
(STÉRÉO, EFFETS...) **100 % MIDI**

ATARI ST

UTILISE TOUTES LES POSSIBILITÉS
DE LA CARTE DE B A T :
LA CARTE **MV 16***

* vendu avec ou sans la carte MV16



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

CREEZ OU MODIFIEZ VOS ÉCHANTILLONS ET COMPOSEZ A VOLONTÉ

✦ **MUSIC MASTER TRANSFORME ENFIN VOTRE ORDINATEUR EN UN VÉRITABLE SYNTHÉTISEUR**

100% assembleur, il possède des fonctions de filtrage numérique, réverbération, vibrato, modification de l' enveloppe, sauvegarde et réutilisation des sons modifiés...
Fourni avec MMTools, logiciel passerelle qui vous permet d'analyser (recherche de lafréquence d'un son) et de récupérer vos sons (IFF, ST Replay...)

Il possède toutes les routines pour intégrer les musiques dans vos propres programmes

✦ **UN SYSTEME ÉVOLUTIF :**

possibilité d'utiliser un clavier midi (ST/AG) et un digitaliseur sonore
Les sons sont compactés pour en placer jusqu'à 2 fois plus sur une disquette !
(la taille peut être réduite jusqu'à 50 %)

10 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis

✦ **COMPATIBILITÉ TOTALE ENTRE LES FICHIERS DES TROIS VERSIONS**
ET SURTOUT : L'ERGONOMIE POUSSÉE À SON MAXIMUM !

Music Master est un utilitaire pour les professionnels
mais également pour les débutants
(un manuel pédagogique très complet est prévu)

du primaire désireux de s'initier avant l'heure.

Nathan

Revu et complété, le catalogue Nathan 1990 présente toujours autant de nouveautés intéressantes.

Dès la maternelle et jusqu'à la fin du primaire, la collection *Apprends-moi* permet aux tout-petits d'observer les lettres ou les nombres et de les reconnaître pour ensuite les mémoriser. Gradué en plusieurs activités de difficulté progressive, elle permet à l'enfant un travail efficace tout en douceur.

Plus tard, il pourra perfectionner sa lecture avec *Bien lire à l'école*, quatre logiciels d'entraînement à la lecture et à la compréhension de l'écrit destinés aux primaires et aux collégiens.

Les matheux ne sont pas oubliés avec *Géométrie débutant et confirmé*, des logiciels-outils qui permettent de manipuler et de déformer les figures à l'infini.

Dans un tout autre registre, puisque ce sont des adultes et de la formation professionnelle dont il s'agit, *Lecture dynamique* permet d'affiner ou de mettre en place les automatismes indispensables à l'acquisition d'une lecture efficace. En un mot, il peut faire de vous un lecteur performant.

Et si l'aventure vous tente, *Anglais collège débutant et confirmé* et *Anglais perfectionnement seconde et première* vous familiariseront avec la langue d'Outre-Manche, avant de vous attaquer aux nouvelles versions d'*Anglais pour le bac* et *English for business* qui consolideront toutes vos connaissances. *The Lift*, dans un tout autre registre, puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventure tout en anglais, vous permettra de travailler la langue écrite au travers des tribulations d'un liftier qui mène une enquête à l'intérieur d'un hôtel.

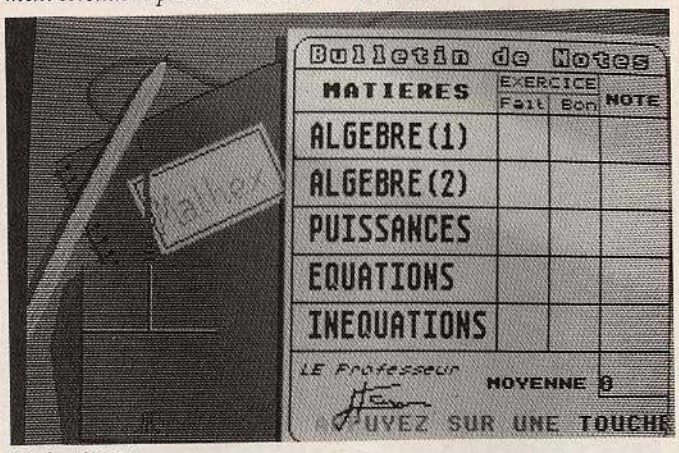
Retz

En collaboration avec **Nathan**, cet éditeur est surtout connu pour sa collection *Labyrinthes*. Dérivée des ouvrages du même nom, celle-ci propose une remise à niveau en orthographe et en mathématiques sous la forme d'un jeu de rôle. Aujourd'hui, **Retz** propose *Géométrie débutant et confirmé* qui, comme son nom l'indique traite des courbes dans différents repères.

VTA

La gamme *VTA* comprend quatre logiciels regroupés sous la forme d'une collection *Orthogus* (Tomes 1 et 2), logiciels de Français et *Mathex* (cadet et junior), des mathématiques pour les collégiens.

Conçus à l'origine comme des stages, le programme permet la vérification des connaissances sous la forme de questions de cours et des applications pratiques à des problèmes de la vie courante.



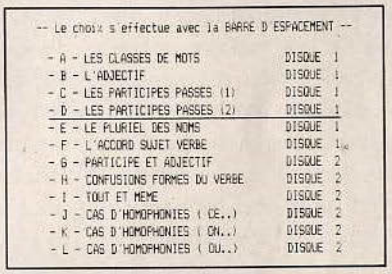
Mathex de VTA

Ne le laissez plus sécher

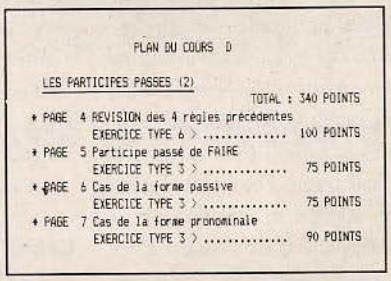
- Conçu pour être un stage d'orthographe, **ORTHOGUS** se présente en deux tomes.

Chaque tome contient six cours différents.

- Tome I : Enseigne les règles de grammaire à partir des Cours Élémentaires.
- Tome II : Enseigne différentes confusions grammaticales, se, ses, ont, voit, et, peu, etc.



Chaque cours aborde différents thèmes :



Collection **E. LUD** disponible Fnac et revendeurs

Je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur **ORTHOGUS**.

V.T.A. - E. LUD
TALUYERS - 69440 MORNANT

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Rody et Mastico de Lankhor

Ludiciels

Plus proche du programme de jeu traditionnel que de l'éducatif et donc de tout ce qui peut avoir un lien direct avec l'école, le ludiciel n'est en fait qu'un moyen détourné pour développer chez l'enfant certains sens. L'ordinateur va créer un nouvel environnement dans lequel l'enfant tripotera, essayera, recommencera et apprendra à développer certaines de ses fonctions. Une chose qui a été bien comprise par les éditeurs; l'enfant est le seul bâtisseur de ses structures intellectuelles et l'informatique apparaît comme un outil grâce auquel il peut progresser à son rythme et de manière autonome. Certes, l'enfant ne construit pas seul son savoir mais les professeurs d'aujourd'hui doivent être capables d'aider l'élève dans son auto-formation. L'ordinateur, quant à lui, apporte sa contribution en développant chez l'enfant cette attitude de recherche permanente, ainsi que cette curiosité face au savoir. L'ordinateur peut également inciter les enfants à se projeter à l'extérieur, à imaginer. Toutefois, cette utilisation possède des limites et pourrait justifier une modification, à plus ou moins long terme, des démarches pédagogiques. Expérimentations, tâtonnements, recherches, enquêtes, etc., sont autant de stratégies différentes destinées à faire évoluer les réflexes de l'enfant face aux obstacles. Et si certains de ces ludiciels dépassent les objectifs de l'école, ils sont toujours porteurs de motivation et de défis.

Lankhor

On ne saurait mieux débuter ce dossier qu'en citant *Trouba dours*, l'innovateur. Sous forme d'aventures, il propose différentes énigmes à résoudre mettant en action votre mémoire et vos capacités auditives. *Rody et Mastico*, quant à lui, s'adresse aux plus jeunes. Ce logiciel, qui en est déjà à sa troisième réalisation et que vous avez pu découvrir au **Forum Atari**, propose diverses aventures qui mobilisent l'attention et le sens de l'observation des enfants. On avance en répondant à des questions et on peut s'adonner parallèlement au dessin en coloriant les images du jeu.

Coktel Vision

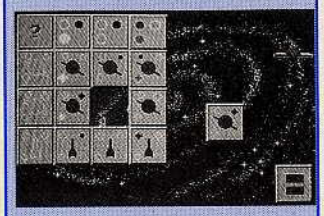
Chez **Coktel Vision** on signe le pacte de bonne entente avec **Disney**. La production des *trois petits cochons s'amusent* et des *castors juniors dans la forêt* illustrent cette union. Les trois petits cochons et les trois petits canards entraîneront les quatre/dix ans dans plusieurs activités ludiques. Les plus jeunes mettront leur sens de l'observation à l'épreuve en reconstituant des puzzles, les autres auront un parcours à faire, jalonné de questions concernant la forêt. *Horizon CE1* vous met dans la peau de Mil, diplomate interstellaire, chargé d'organiser une rencontre au sommet entre les quatre grands chefs des planètes du système. Organisation, méthode mais aussi notions de mathématiques et de français, sont nécessaires tout au long de cette histoire. Déjà cité en première partie, *ADI*. C'est un petit personnage du genre E.T. qui entraîne les CE2/CM2 dans des aventures ludiques très colorées. Faute de n'avoir pu le tester, nous savons peu de choses excepté qu'il n'est disponible que pour les élèves de CE2 à CM2 et qu'il s'agit là du premier éducatif «accompagné». Le petit ADI joue le rôle de cet accompagnateur en suivant et en conseillant l'enfant comme le ferait le professeur.

CCD

Les ex-éditions **Glajean** du plan informatique pour tous sont de nouveau au goût du jour avec toute une gamme de produits dont la qualité vous surprendra. En étroite collaboration avec des professeurs et des éducateurs nationaux, ces produits sont le fruit d'une écoute attentive aux besoins de l'enfant. *Logivox* est le nom donné à cette première collection, qui regroupe des logiciels utilisant de façon intensive le son (la synthèse vocale est vraiment remarquable), la parole et l'image. Quatre programmes *Logivox Junior*; *La ferme* (le nom et les cris des animaux), *La rue et l'école*, un pour *Logivox senior*; *La maison*. Sachez aussi qu'ils existent en anglais, ce qui permet de gagner une tranche d'âge. Parallèlement et pour les plus âgés, *Voyager III* et *Explora*. Certes, ce ne sont

Eveil

On ne pouvait clore ce dossier sans parler des logiciels d'éveil pour lesquels **Carraz** a beaucoup travaillé. Rachetée par **Colorado Technologies**, après son dépôt de bilan, la marque lui subsiste.



Les habitués reconnaîtront quelqu'uns des nombreux softs de la société: *La collection gaminours* (six logiciels à partir de 5 ans), *Les voleurs de temps* (6 ans), *La dictée* (CE1/CE2), *Le petit lecteur* (5 ans), *La concordance des temps* (3e), *L'anniversaire de Benny* (6 ans), *Vie et mort des dinosaures* (10 ans), *Les bases de l'algèbre* (4/3e) et *L'orthographe grammatica le* (5e). Nous citerons également *Fun school* (**Database**) et *Educ maternelle* (**Micro C**).

Explora de CCD

MATHÉMATIQUES - FRANÇAIS - HISTOIRE
GÉOGRAPHIE - LANGUES - SCIENCES

MICRO éditions

Maths, Français, Langues,
Sciences, Histoire, Géographie...

Toute une Gamme
de logiciels éducatifs
de la maternelle
aux classes terminales.

Les partenaires de votre Réussite

LOGICIELS ÉDUCATIFS MICRO éditions

16, rue des Fossés
35000 RENNES
Tél. 99.63.71.11

disponibles chez les principaux revendeurs, les FNAC...

Je désire recevoir le catalogue de vos logiciels. Je joins 3 timbres à 2F30

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

C.P. ..... Ville .....

Géographie de ASDE

pas là des remakes des célèbres jeux d'aventures, mais une visite guidée de notre système solaire sous la forme d'un divertissement, d'une base de données et de questions.

Nathan

Chez **Nathan** on se base sur des livres existant déjà aux éditions **Retz** pour sortir la série *Labyrinthes*. Conçu sur le principe des jeux dont vous êtes le héros, il se présente comme une aventure où les énigmes sont remplacées par des questions d'orthographe ou de mathématiques. Dans le même genre, *The lift* est un jeu de plateau qui vous familiarise avec l'anglais écrit au travers d'une enquête dans un hôtel et du va-et-vient incessant de son ascenseur.

Loriciel

Loriciel lance lui aussi une gamme d'éducatifs avec l'aide de *Denver*, le dinosaure du dessin animé. Au nombre de quatre, *Le jeu des sons*, *Je découvre les chiffres*, *Je m'éveille en jouant*, *Je découvre les animaux* permettent aux 3/8 ans d'apprendre tout en s'amusant.

Malette Profil

Les éditions **Profil** ont présenté lors du Forum Atari en octobre dernier une malette pour l'éducation.
Celle-ci est destinée à faciliter l'intégration des Atari STE dans les nouvelles directives du Plan Informatique pour Tous. Elle permet aux écoles de récupérer sur STE tous les travaux effectués sur les ancètres TO7/70.
Cette comporte deux logiciels:
Passerelle permet de transférer un ou plusieurs fichiers d'une disquette Thomson sur une disquette au format STE.
P-Logo est la version STE du langage Logo de Thomson utilisé dans toutes les écoles.
Prix de l'ensemble: 590 F

Documentaires

Voici maintenant un autre aspect de l'éducatif, qui peut être présenté comme étant «à part», c'est le documentaire. Exposé le plus souvent sous forme de base de données textuelles et/ou graphiques, il permet également de tester ses connaissances ou de les actualiser en les complétant selon ses besoins. **Esat**, **Nathan** et **ASDE** proposent chacun une base de données géographiques, *Découvre les pays du monde*, *ST globe 3.0* et *Géographie*. A noter que *ASDE*, distribué par **Ubi Soft**, nous vient tout droit du Canada, ce qui semble indiquer un intérêt soudain pour le domaine éducatif de la part du grand distributeur de jeux. Comme leur nom l'indique, il s'agit d'atlas mondiaux agrémentés de questions sur les pays, capitales, populations, etc.
Dans un tout autre genre, voici *Salmon, l'aventure du saumon*. **Myriad** et l'**EDF** ont, cette fois-ci, chaussé leurs bottes en caoutchouc et ont même fait appel au **Conseil Supérieure de la Pêche** et au **Cemagref** pour nous conter l'aventure du saumon. Sous forme de jeu (vous êtes le saumon), ou d'un cours graphique animé, vous serez initié aux difficultés rencontrées par les poissons migrateurs lors de leur remontée vers les frayées. A noter que la politique **Myriad**, qui consiste à imposer un tarif bas ainsi que la libre copie du logiciel, est toujours valable.

Pour conclure

Vous trouverez à la fin du dossier un tableau récapitulatif des logiciels éducatifs sur STE qui vous donnera, en un coup d'œil, les principaux renseignements dont vous avez besoin.
Si vous avez des questions ou des réactions, n'hésitez pas à nous contacter sur le **3615 Atari**.

Jean Romero

Les éducatifs musicaux

Un peu en marge des éducatifs scolaires ou d'éveil, les éducatifs musicaux se sont également développés en nombre sur STE. Les qualités du processeur sonore interne et la présence des prises Midi en standard ont permis aux ST d'acquérir une logithèque de grande qualité, à la fois originale et riche.
Jériko présente *Miréla* et *Mélodik*, plutôt destinés aux tout-petits. **Colorado Technologies** resort l'excellent logiciel d'apprentissage du solfège de **Carraz**, *l'Oreille en pointe*. *Rythme* et *Le Métronome* viendront compléter la collection avant la fin 1990.
Music One de Corvus a ceci de génial qu'il exploite à la fois les prises MIDI et le processeur interne. Il s'agit probablement du meilleur logiciel d'apprentissage des règles musicales et de travail de l'oreille.
La série *Live Teaching System* associée au séquenceur *Big Boss Plus* de **Rythm'n soft** rencontre un succès mérité. Les disquettes thématiques permettent à l'apprenti musicien de découvrir toutes les finesses du genre musical choisi (blues, Rock, etc.)

Salmon, l'aventure du saumon

Crédit CREG sans apport

J.B.G. ÉLECTRONICS

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Tél.: **(1) 45 41 41 63**
(1) 45 41 44 54

Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption
et les dimanches 2, 9, 16 et 23 DÉCEMBRE de 10h00 à 18h00

ATARI 520 STE
+
30 disks
3290 Frs

ATARI 520 STE
gonflé 1 Méga
+ 30 disks
nous consulter

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
nous consulter

ATARI 520 STE
+ moniteur couleur
+ 30 disks
5490 Frs

Disques Durs ATARI
30, 60, 44 Mo
N. C.

Rayon Occasion

Spécial NOEL
Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.
Matériel garanti
Tél.: (1) 45 41 26 04

ATARI 1040 STE
+ moniteur SM 124
N. C.

SuperCharger
Émulateur PC Hard
1 Méga: 2.890 Frs

Offre AT 386 sx
16/20 Mhz, Ram: 1 Mo
Moniteur VGA coul.
Disque dur: 40 Mo
N. C.

Lecteur externe
DF DD - Atari ST
790 Frs

Logiciels:
les dernières nouveautés Atari

Imprimante
STAR LC 10
+ câble parallèle
1.890 Frs

Imprimante
STAR LC 24-10
+ câble parallèle
2.990 Frs

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
nous consulter

Free Boot
nous consulter

Console **LYNX**
Atari
1490 Frs

Service Minitel

Gagnez du temps en passant vos commandes par Minitel
Règlement par carte bleue
Nouveau service:
Bourse de l'occasion
36 15
Tapez: AC3✳JBG

Souris pour ST
280 Frs
Souris optique ST
490 Frs

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronics,
163 ave du Maine - 75014 PARIS

Votre commande: .....
.....
.....
Nom: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
C P: ..... Ville: .....
Tél.: .....
CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration: .....
Signature:

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Offres valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à la parution du prochain n° de ce journal

PLJ
Paris pour les jeunes, pari sur l'avenir

PLJ, c'est une vision particulière de l'informatique pédagogique. Chez eux, les logiciels éducatifs ont une place prépondérante. PLJ fait bande à part, mais montre la voie.

Le département informatique de l'association **PLJ**, créée sous la houlette de la Mairie de Paris, est chargé d'une mission importante: mettre en place des animations autour de l'outil informatique pour sensibiliser les jeunes aux nouvelles technologies. Les ordinateurs Atari y occupent la place d'honneur.

L'informatique de masse

La mise en place du secteur informatique de **PLJ** (Paris pour les jeunes) s'est faite en 1985, alors que l'informatique de masse commençait à prendre véritablement son essor. Dès 1983, l'Education Nationale, par l'intermédiaire du plan informatique pour tous, essayait de sensibiliser les dispensateurs de savoir, autrement dit les enseignants, à la nébuleuse informatique. Si la participation à ces stages, rémunérés et pris en dehors du temps scolaire, fut un succès assez sensible, les retombées restèrent pour le moins discrètes. En effet, bon nombre d'enseignants eurent du mal à concevoir quels apports directs et quels avantages immédiats pouvait procurer l'informatique dans sa pratique quotidienne. Ce qui s'avérait déjà peu évident pour les scientifiques (perte de temps en installation, en explications sur le matériel, en rangement, etc.) apparaissait totalement obscur pour les littéraires. D'autant que les matériels utilisés, TO7 et MO5 de **Thompson** principalement, n'étaient pas à la hauteur des ambitions affichées.

Pour une culture informatique

PLJ, dès le début, sans chercher à se substituer à l'Education Nationale, a tenté de mettre en place une structure d'accueil pour les écoles primaires. Hébergeant des classes entières dans un cadre fixe et aménagé à cet effet, **PLJ** fournit ainsi gratuitement le matériel et, surtout, l'animateur susceptible de répondre à une double exigence: la connaissance des machines et des logiciels ainsi qu'une expérience dans le domaine pédagogique.

Aujourd'hui, l'équipe d'animateurs est constituée d'environ vingt-cinq personnes chapeautées par M. Jean-Luc Benguigui, coordinateur du département informatique, et par M. Gilles Junquet, directeur de **PLJ**.

Jean-Luc Benguigui précise que *«l'ordinateur est un outil pédagogique. Il ne s'agit bien évidemment pas de transformer les enfants en programmeurs, ni de considérer l'informatique comme une fin en soi ou comme une discipline supplémentaire à ajouter à un cursus»*.

Mr Jean-Luc Benguigui, coordinateur de PLJ.

Dans cet ordre d'idées, cinq orientations générales peuvent être dégagées:
- le développement d'une culture informatique (visites, documents, exposés, etc.),
- l'apport de connaissances techniques (concepts d'information, de codage, etc.), présentés sous forme ludique,
- l'appropriation d'outils informatiques comme le traitement de texte, les logiciels de graphisme, etc.;
- l'initiation au langage LOGO,
- la conception et la réalisation de projets pluridisciplinaires de groupe.

Le matériel et les hommes

Le parc de l'association est constitué de 220 machines dont les deux tiers sont des Atari. Dans l'atelier informatique de la rue des Amandiers que nous avons visité, on peut ainsi apercevoir plus d'une vingtaine de 1040, un MEGA 4, une laser, complétés par des écrans monochromes et couleur, ainsi que d'autres matériels comme des tablettes graphiques ou des digitaliseurs.

Environ 9 000 enfants du primaire, à raison d'une heure et demie par semaine, participent à ces actions qui s'intègrent dans leur horaires habituels. Le succès aidant, **PLJ** organise également des Ateliers le mercredi, où, pour une somme d'environ 120 F par mois, on peut créer un journal, composer une affiche, inventer un jeu, bref concevoir un projet et utiliser l'informatique pour le faire aboutir.

Parallèlement, plus de 600 adultes suivent des formations en cours du soir, soit sur l'utilisation de logiciels bien précis (*Word*, *Dbase*, *Multiplan*, *Works*, *Timeworks* sur PC ; *Le Rédacteur*, *Superbase*, *Timeworks Publisher*), soit sur les langages (*Turbo Pascal*, *GFA Basic* sur ST, *Turbo Basic* sur PC), soit sur des sujets spécifiques comme le MS-DOS pour PC ou le traitement informatisé de l'image sur

ST. Il est même fortement question, une fois que les animateurs auront été eux-mêmes formés, d'organiser des stages sur le logiciel *Calamus*.

Les réalisations et les projets

Le travail régulier fait avec les élèves se concrétise dans trois domaines privilégiés: l'écriture, l'image, le langage. Bien entendu, c'est l'utilisation du matériel et la mise en place du projet qui sont favorisées plus que l'apprentissage de l'informatique en tant que telle. Ainsi, nombre d'écoles fabriquent et illustrent des journaux de classe, des comptes-rendus de classes vertes ou de sorties. Pour donner un exemple précis, M. Benguigui cite la classe d'une école du XXe arrondissement qui, après avoir fabriqué des menus grâce à l'ordinateur pour un restaurant turc voisin, s'est ensuite intéressée à la cuisine turque, bref a étendu son champ d'investigations à une foule d'autres domaines.

Une exposition itinérante *Les croque-Souris* regroupe un ensemble complet d'expérimentations pédagogiques ainsi qu'un film vidéo réalisé par l'Ecole de reportage des Amandiers de Paris (ERAP). Un nombre important d'outils d'aide à l'écriture sont présentés dans cette exposition, tels que logiciels couper-coller, domino des polices, puzzles PAO, création de polices de caractères; des expérimentations comme un mur de pixels, une FAO (fresque assistée par ordinateur) qui utilise le couplage d'un ordinateur et d'un rétroprojecteur; des logiciels autour du langage LOGO, un trivial pursuit dont on montre la confection grâce à une base de données, un conte dont vous êtes le héros, des micro-robots, etc.

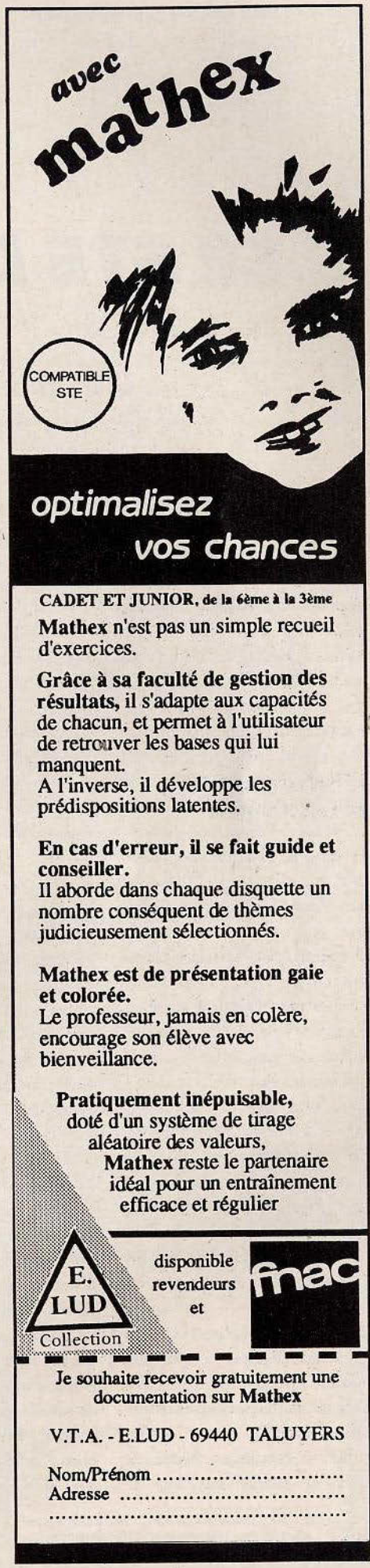
«Les projets ne manquent pas, nous confie Mr Benguigui. *Le dernier que nous avons réalisé s'est déroulé de février à mai 90. Il s'agissait de la création collective par 100 enfants d'une bande dessinée, et ceci dans cinq ateliers équipés de PC et dans cinq autres équipés d'Atari ST. Ainsi, 100 enfants de 8 à 12 ans ont participé à cette entreprise utilisant Timeworks Publisher et Degas Elite sur ST. Le premier mercredi, les enfants et leur animateur ont réalisé leur partie de scénario avec une illustration en cinq dessins. A la fin de la séance, l'animateur a communiqué les résultats au second atelier qui a démarré le second mercredi. Et ainsi de suite, pour aboutir à la brochure que vous avez entre les mains. Le prochain se fera sans doute autour d'un mur d'images, c'est-à-dire un empilement de téléviseurs pilotés par ordinateur. L'important n'étant pas vraiment la façon dont fonctionne les nouvelles technologies, mais le message qu'on transmet par leur intermédiaire».*

Propos recueillis auprès de Sybil Canac-Robert et Jean-Luc Benguigui, respectivement attachée de presse et coordonnateur informatique de PLJ, par Léopold Braunstein.

PLJ en résumé

PLJ (Paris pour les jeunes), association subventionnée par la Mairie de Paris, agréée par le ministère de la Jeunesse et des Sports.
PLJ
110, rue des Amandiers, 75020 PARIS.
Tél: 43 66 42 17.

Vingt ateliers répartis sur la capitale.
Les animations:
- animations en milieu scolaire,
- activités du mercredi,
- cours du soir pour adultes,
- prestations de service en formation continue.



LE STE DANS LES ECOLES
Un bon plan

Bien qu'ils ne figurent pas sur la liste actuelle de l'Education Nationale les Atari STE entrent dans les établissements d'enseignement, doucement mais sûrement.

Lors du dernier Forum Atari, nous avons eu l'occasion de rencontrer Jean-Marc Pentecouteau, responsable du groupe **Atari écoles** qui rassemblent tous les enseignants travaillant sur Atari ST. Nous avons recueilli son témoignage.

Atari Magazine Comment êtes-vous arrivé à vous équiper en Atari ST?

J.M. Pentecouteau *Quand le Plan informatique pour tous a permis aux écoles de s'équiper en TO7/70 et autres EXL100, j'ai passé bien des nuits à essayer de tirer le maximum du matériel que j'avais dans ma classe. Après deux années, j'ai fini par laisser tomber. Je me suis mis à lire la presse informatique, à fouiner à droite et à gauche, et c'est ainsi que je suis tombé sur les Atari ST (en 1987). J'en ai d'abord acheté un à titre personnel, que je me suis empressé de mettre dans ma classe (classe unique à l'époque). A partir de ce moment, je peux dire, sans prétention, que j'ai réellement commencé à faire de l'informatique dans ma classe.*

A.M. Une école peut-elle aujourd'hui s'équiper comme elle l'entend sans que le directeur et le professeur aient à investir leur propre argent?

J.M.P. *L'Education Nationale vient de publier une liste de matériel destiné à remplacer les dotations du Plan Informatique pour Tous de 1984. Il s'agit de compatibles PC (sic!) dans lesquels il est possible d'installer une «carte passerelle» permettant d'utiliser la bibliothèque de logiciels des anciens TO7 et TO8 Thomson. En bref, retour à la case départ.*
Cette fois-ci, ce sont les collectivités locales qui vont payer, donc je ne vois pas pourquoi il faudrait se plier aux contraintes de l'utilisation d'un PC, alors qu'il existe d'autres types d'ordinateurs (les ATARI ST en particulier) bien plus conviviaux. Les ST ont déjà fait leurs preuves dans plusieurs dizaines d'écoles et collèges de France et dans ces écoles, les machines ne servent pas de «décoration» au fond de la classe.

A.M. Vous semblez très déçu par le Plan informatique pour tous?

J.M.P. *Si on fait un rapide bilan de l'informatisation des écoles ces dernières années, on se rend vite compte que la moyenne d'utilisation régulière des machines implantées dans les petites écoles (TO7/70 avec lecteur de cassette ou EXL100) se situe aux environs d'une heure par semaine. Les grosses écoles qui ont été pourvues de réseaux ont, grâce à la bonne volonté de certains collègues, un taux d'utilisation plus élevé. Mais pour combien de temps? Ces systèmes sont lourds à gérer et il est de plus en plus difficile de trouver les pièces pour les réparations.*

A.M. Cela fait trois ans que vous avez équipé votre école d'Atari. Quelles sont, selon vous, les qualités qui font du STE un ordinateur adapté à l'EAO?

J.M.P. *Depuis 3 ans j'en suis arrivé aux conclusions suivantes: un enfant, dès le CE1, peut travailler de manière autonome (choisir son programme d'après un planning établi par le maître, le mettre dans la machine ,allumer et lancer le programme, suivre les consignes à l'écran et se débrouiller avec la souris ceci après 4 séances de vingt minutes d'apprentissage), la qualité et la quantité des logiciels éducatifs est plus que suffisante pour travailler sérieusement, l'utilisation de logiciels professionnels ne pose pas de problèmes (traitement de texte, PAO pour les élèves du CM). Facilité d'utilisation par les enfants, accessibilité quasi intuitive à de gros logiciels type PAO, tableurs et SGBD; bibliothèque plus que conséquente de logiciels éducatifs, voici autant d'arguments en faveur de la gamme ST. Le faible coût (machine et softs) des configurations PAO a placé ATARI en tête du hit parade des machines pour la réalisation des journaux scolaires (l'Office central de la coopération à l'école a choisi ce type de matériel).*

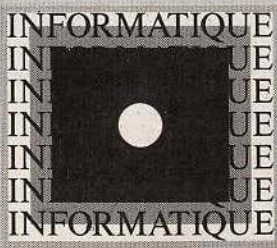
A.M. Comment s'est créé le groupe Atari écoles?

J.M.P. *Mon initiative a fait boule de neige autour de moi parmi les collègues, et nous sommes une dizaine d'écoles dans mon département à nous être équipées de ST. Ensuite, par l'intermédiaire du Carrefour média jeunesse de Niort, j'ai pu prendre contact avec d'autres enseignants. De là, j'ai créé le groupe Atari école de manière à rassembler tout les enseignants travaillant sur ST pour pouvoir échanger des idées, des expériences et surtout pour aider les collègues qui souhaiteraient se joindre à nous. Ce n'est pas un hasard si plusieurs enseignants, sans se connaître et sans directive aucune, ont choisi le même type de matériel.*

A.M. Pour terminer, quel message aimeriez-vous faire passer aux enseignants?

J.M.P. *Après le Plan informatique pour tous, faisons le «Plan informatique pour nous». Si jamais vous travaillez sur ST dans votre école, rejoignez le groupe Atari écoles:*
Ecole publique de Juscorps
79230 Prahecq.

Propos recueillis par
Alexis Valey



ULTIMA

Agence de Paris	Agence de Lille	Agence de Toulouse
5 Boulevard Voltaire	72-74 rue de Paris	35 r. du Taur Place du Capitol
75011 Paris	59800 Lille	31000 Toulouse
Tél. 16 (1) 43 38 96 31	Tél. 20 42 09 09	Tél. 62 27 04 37/38
Fax. 16 (1) 43 38 11 86	Fax. 20 57 09 29	Fax. 62 27 10 97

Vente par correspondance livraison assurée dans les 48H chrono dès réception de votre règlement

Ultima 1er distributeur indépendant Atari de France vous offre pour cette fin d'année, toujours des configurations intelligentes, qui vous permettent d'être immédiatement opérationnel.

Émulation PC pour ST, promo sur Supercharger, PC Speed et AT speed.
Promo sur les drives externes et internes.
Prix sympa sur toute imprimante achetée en configuration avec une unité centrale.

LES CONFIGURATIONS ATARI DECEMBRE 1990

520 STE	Livré avec souris, cable péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences et le basic Omikron	**2990F**
520 STE étendu à 1Mo	Livré avec souris, cable péritel et le basic Omikron	**3290F**
520 STE couleur	Livré avec souris, cable péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences et le basic Omikron	**4990F**
520 STE	Livré avec souris, péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaire, jeu, tr. de texte...) et le basic Omikron	**3290F**
1040 STE	Livré avec souris, péritel, 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaire, jeu, tr. de texte...) et le basic Omikron	**3990F**
520 STE couleur SC1435	Livré avec le nouveau moniteur ATARI SC1435 (stéréo) avec souris, péritel, 18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaire, jeu, tr. de texte...), 1 tapis de souris et le basic Omikron	**5490F**
1040 STE couleur SC1435		**5990F**
1040 STE monochrome	Livré avec souris, cable péritel, le basic Omikron et 50 disquettes (y compris des domaines publics du type tr. de texte, utilitaires etc...)	**4990F**
Promo 1040 STF		**2990F**

PERIPHERIQUES

Disque dur Mégafile 30	3690F
Imprimantes STAR	
LC 10	1890F
LC 24-10	2990F
Lc 10 couleur	2490F
Nouveauté: venez découvrir la Star LC 20	
Citizen 120D	1590F
Citizen Swift 24	3990F
Kit couleur	690F
Ecran ZZ-Screen 19"	15900F
Scanner ZZ-Scan MC332	9990F
Carte couleur C32/256	5490F
Ultimate Ripper	690F
Souris Atari	150F
Souris + tapis + support	290F
Souris optique	590F
Souris BMC infra-rouge nouveau modèle	890F
Trackball	345F

Gamme Méga ST

Méga ST1 monochrome	5800F
Méga ST1 monochrome + disque dur 30Mo	7990F
Méga ST4 monochrome	9400F
Méga ST4 monochrome + disque dur 30Mo	11800F
Laser SLM 804	15300F
Laser SLM 605	11200F

Scanner à main Handy Partner Golden Image 1990F

Matériel d'expo agence de Paris

Méga ST4	6000F
Mégafile 30	3500F
Moniteur SC1435	2000F

EXTENSIONS

Carte de 512Ko pour 520 STF	490F
Méga ST1 à 2Mo	2290F
1040 STF à 2,5Mo	2490F

Barrette SIM en promo

Note importante: les extensions montées par notre service technique sont garanties 5 ans.

ATARI TT

version 2Mo	20105F
version 8Mo	26035F
moniteur monochrome	2310F
moniteur couleur	5870F
moniteur 19" TM194	10615F
ZZ-Screen 19"	15900F
ZZ-Screen 21"	24500F

Bon de commande

à renvoyer à notre agence de Paris
demandez Marie Hélène au 16 (1) 43 38 96 31

Nom:
Prénom:
Adresse complète:

n° CB:
signature:

Paiement par chèque ou CB

Offre valable du 01.12 au 31.12.90 dans la limite des stocks disponibles

article	prix
	port + 140F
	total

Possibilité de Crédit Cetelem (au taux en vigueur), paiement en 4 fois

TABLEAU DES PRINCIPAUX LOGICIELS EDUCATIFS SUR STE

TITRE	EDITEUR	NIVEAU	PRIX
MATHS 1,2,3 (3 volumes)	ALMATEC	CM/5e	245 F
ORTHO 1,2,3 (3 volumes)	ALMATEC	CM/5e	245 F
ANGLAIS 1,2,3 (3 volumes)	ALMATEC	6e/1re	245 F
GRAMMAIRE 1,2,3 (3 volumes)	ALMATEC	CM/5e	245 F
GEOGRAPHIE (FRANCE-MONDE)	ALMATEC	TP	245 F
GEOGRAPHIE	ASDE	TP	250 F
INITIATION A L'EXPRESSION	BORDAS	6ème	250 F
MATHS 6ème	BORDAS	6ème	250 F
ANGLAIS 6ème	BORDAS	6ème	250 F
ORTHOGRAPHE-GRAMMAIRE 6ème	BORDAS	6ème	250 F
GAMINOURS RETROUVE LES FORMES	COLORADO	5 ans	250 F
GAMINOURS FORMES ET COULEURS	COLORADO	5 ans	250 F
GAMINOURS FAIT UN PUZZLE	COLORADO	5 ans	250 F
GAMINOURS ET LES PAYSAGES MAGIQUES	COLORADO	5 ans	250 F
LES VOLEURS DE TEMPS	COLORADO	6 ans	250 F
LA DICTEE	COLORADO	CE1/2	250 F
LE PETIT LECTEUR	COLORADO	5 ans	250 F
L'ANNIVERSAIRE DE BENNY	COLORADO	6 ans	250 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	COLORADO	10 ans	250 F
LA CONCORDANCE DES TEMPS	COLORADO	3e	250 F
LES BASES DE L'ALGEBRE	COLORADO	4e/3e	250 F
LE METRONOME	COLORADO	TP	300 F
RYTHMES	COLORADO	TP	300 F
LE NOM DES ANIMAUX	CCD INFO.	mat/CP	190 F
LE CRI DES ANIMAUX	CCD INFO.	mat/CP	190 F
LA RUE, LES MAGASINS, TRANSPORTS	CCD INFO.	mat/CP	190 F
L'ECOLE	CCD INFO.	mat/CP	190 F
LA MAISON: LES OBJETS	CCD INFO.	mat/CP	190 F
EXPLORA	CCD INFO.	TP	890 F
VOYAGER III	CCD INFO.	TP	490 F
MONTE CRISTO	COKTEL(*)	Collège	220 F
INTRIGUE A LA RENAISSANCE	COKTEL	Collège	220 F
AU NOM DE L'HERMINE	COKTEL	Collège	220 F
LA BOSSE DES MATHS (6 volumes)	COKTEL	6e/1re	220 F
BALADE A COLOGNE	COKTEL	6e/5e	250 F
BALADE A SEVILLE	COKTEL	6e/5e	250 F
MULTICOURS (4 volumes)	COKTEL	6e/3e	250 F
MICROBREVET (5 volumes)	COKTEL(*)	Collège	250 F
FRANCAIS XVIe au XXe SIECLE	COKTEL(*)	2de/Ter	220 F
CHALLENGE	COKTEL(*)	2nde/Ter	220 F
ANGLAIS TOP NIVEAU	COKTEL(*)	2nde/Ter	220 F
ACROSS USA	COKTEL(*)	2nde/ter	250 F
MICROBAC	COKTEL(*)	Lycée	220 F
HORIZON (3 volumes)	COKTEL	CP/CM2	220 F
LES CLES DE LA LECTURE (I et II)	COKTEL	6-7 ans	220 F
PREMIERS PAS EN ANGLAIS	COKTEL	Primaire	220 F
ADI	COKTEL	Primaire	220 F
LES TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT	COKTEL	4/6 ans	250 F
LES CASTORS JUNIORS DANS LA FORET	COKTEL	7/10 ans	250 F
PICSOU CHASSEUR DE TRESORS	COKTEL	7 ans	250 F
COL'MATH	COL'MATH	Collège	200 F
DECOUVRE LES PAYS DU MONDE	ESAT	TP	250 F
DESTINATION MATHS (3VOLUMES)	GENERATION5	CE1/5ère	250 F
FRANCAIS (4 volumes)	HATIER	CP/CM2	250 F
CALCUL (4 volumes)	HATIER	CP/CM2	250 F
HISTOIRES DE VILLES	JERIKO	4/10 ans	220 F
HISTOIRES DE MAISONS	JERIKO	4/10 ans	220 F
TRICAROND	JERIKO	4/10 ans	195 F
MELODIK	JERIKO	5/12 ans	195 F
MIRELA	JERIKO	dès 7 ans	195 F
EVALUATION	JERIKO	6/12 ans	275 F
LIRE LES AUTEURS	JERIKO	CE/CM	275 F
RODY ET MASTICO I, II, III	LANKHOR	5/10 ans	250 F
TROUBADOURS	LANKHOR	9/14 ans	250 F
ORTHOGRAPHE (2 volumes)	LOGICIEL 44	CE/CM	250 F
LES QUATRE OPERATIONS	LOGICIEL 44	CP/CM2	250 F
MATHEMATIQUES (2 volumes)	LOGICIEL 44	CM/3e	250 F
VOCABULAIRE CM	LOGICIEL 44	CM	250 F
CONJUGAISON	LOGICIEL 44		250 F
ANGLAIS	LOGICIEL 44		250 F
LE JEU DES SONS	LORICIEL	3/8 ans	250 F
JE DECOUVRE LES CHIFFRES	LORICIEL	3/8 ans	250 F
JE M'EVEILLE EN JOUANT	LORICIEL	3/8 ans	250 F
JE DECOUVRE LES ANIMAUX	LORICIEL	3/8 ans	250 F
NUMERI NUMERATOR	MERCOR	primaire	260 F
EDUC MATERNELLE (1 et 2)	MICRO C	4/6 ans	220 F
EDUC PRIMAIRE	MICRO C	CE1/CM2	220 F
LECTURE CP	MICRO C	6/7 ans	220 F
DECLIC LECTURE	MICRO C	CP	220 F
MATHS (6 volumes)	MICRO C	CE1/1ère	220 F
TRACEUR PLUS	MICRO C	Ter/Sup	220 F
GEOMETRIE	MICRO C	4e/Ter	220 F
ANGLAIS PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	220 F
ESPAGNOL PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	220 F
ITALIEN PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	220 F
ALLEMAND PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	220 F
CONJUGAISON ANGLAISE	MICRO C	6e/5e	220 F
FRANCAIS SONS	MICRO C	CP/CE2	220 F
FRANCAIS CM	MICRO C	CM1/6e	220 F
ORTHO CM	MICRO C	CE2/CM2	220 F
GRAMMAIRE 65	MICRO C	6e/5e	220 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	220 F
HISTOIRE PRIMAIRE	MICRO C	CE/CM	200 F
PLANETE CONNAISSANCE	MICRO C	Primaire	200 F
TRESOR DE LA CONJUGAISON	MICRO C	CE2/6e	200 F
REVOLUTION 89	MICRO C	TP	260 F
GUILLOTINE	MICRO C	TP	200 F
LA VIE DU LAC	MYRIAD EDF	3615 ATARI	
SALMON L'AVENTURE DU SAUMON	MYRIAD EDF	TP	95 F
APPRENDS MOI A LIRE (1 et 2)	NATHAN	4/5 ans	295 F
APPRENDS MOI A COMPTER	NATHAN	CP	275 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	NATHAN	CP/CE	275 F
LANGUE FRANCAISE ECOLE (4 volumes)	NATHAN	CE1/CM2	275 F
MATHS (4 volumes)	NATHAN	CP/CM2	275 F
ECRIRE SANS FAUTES (1 et 2)	NATHAN	6e/3e	275 F
GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE (4 vols)	NATHAN	6e/3e	275 F
EXONATHAN (4 volumes)	NATHAN	6e/3e	275 F
LECTURE METHODIQUE (2 volumes)	NATHAN	4e/3e	275 F
MATHEMATIQUES COLLEGE (3 volumes)	NATHAN	6e/3e	275 F
GEOMETRIE COLLEGE	NATHAN	Collège	275 F
ANGLAIS COLLEGE	NATHAN	Collège	275 F
ALLEMAND COLLEGE	NATHAN	Collège	275 F
LE COMMENTAIRE	NATHAN	2nde/1ère	275 F
LE RESUME	NATHAN	2nde/1ère	275 F
ANGLAIS POUR LE BAC VERSION 3.0	NATHAN	Ter	480 F
ALLEMAND POUR LE BAC	NATHAN	Ter	480 F
ETUDES DE TEXTES (DD recommandé)	NATHAN	Lycée	1500 F
THE LIFT	NATHAN	6ème/Ter	275 F
ENGLISH FOR BUSINESS VERSION 3.0	NATHAN	Sup	510 F
PC GLOBE 3.0	NATHAN	TP	490 F
LE LABYRINTHE D'ORTHOPHUS	RETZ	CM1/2	275 F
LE LABYRINTHE AUX CENT CALCULS	RETZ	CM1/2	275 F
LE LABYRINTHE D'ANGLOMANIA 1 et 2	RETZ	CM1/2	275 F
LE LABYRINTHE DE LEXICOS	RETZ	CM1-2/6e	275 F
LE LABYRINTHE D'ERRARE	RETZ	6e/5e/4e	275 F
LE LABYRINTHE AUX MILLE CALCULS	RETZ	6e/5e/4e	275 F
LE LABYRINTHE DES PHARAONS	RETZ	6e/5e/4e	275 F
GEOMETRIE DEBUTANT	RETZ	Collège	275 F
GEOMETRIE CONFIRME	RETZ	Collège	275 F
ORTHOGUS (Tomes 1 et 2)	V.T.A.	Collège	245 F
MATHEX JUNIOR	V.T.A.	Collège	200 F
MATHEX CADET	V.T.A.	Collège	200 F

TP = Tous Publics
(*)= Co-édité avec Nathan
DD = Disque Dur
Ter=Terminales
Sup=Etudes Supèrieures

Nous rappelons que les prix annoncés sont des prix moyens et qu'ils peuvent varier selon les magasins. Les programmes fonctionnent sur toute la gamme Atari, couleur et/ou monochrome au minimum sur un 520 STF ou STE.

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Champerret Bus PC,92 Tél: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

CADEAU:10% DE PRODUITS AU CHOIX POUR L'ACHAT D'UN STE
NOCTURNES LE 22/12 ET LE 29/12 JUSQU'A 22H

2080 STE
Complet avec 2 M° Ram
4990 Frs
+ Monit Coul 6990 Frs

1040 STE
Complet avec 1 M° Ram
3990 Frs
+ Monit Coul 5990 Frs

ATARI 520 STE
Unité centrale 68000, 512K Ram, Lect DF
Cable Peritel
2990 Frs
avec Monit Couleur
5290 Frs

2600 STE
Complet avec 2,5 M° Ram
5490 Frs
+ Monit Coul 7490 Frs

4160 STE
Complet avec 4 M° Ram
5990 Frs
+ Monit Coul 7990 Frs

SYSTEME TEXTE & M. EN PAGE
ATARI MEGAPAGE MEGA ST1
avec Moniteur SM124
Imprimante STAR LC10
PRIX PROMO

PROMOTIONS

M. Coul SC1224	1890F
MEGAFILE 30	3690F
MEGAFILE 44	TEL
MEGAFILE 60	TEL

MEGA ST 1/2/4
SUPER PROMOTION

Laser SLM804 ATARI
9990 F
Qté limitée

PROMO
LECTEUR Double Face 720K
650 Frs

SUPERCHARGER
Emulateur PC 1M°
2790 Frs

1040 STF
Lect DFace
Qté limitée
TEL
+ Monit Coul TEL

PROMO
STAR LC10
1690 FRS
STAR LC10 C
2290 FRS

ATARI TT
en démonstration permanente

T.TEXTE
1040 STE + Mon SM124 + STAR LC 10 + SCRIPT
6490 F

nouvelle gamme
Imprimantes STAR
PRIX PROMO

KONICA
3,5 DF DD
les 50: 200F
les 100: 380F

Console LYNX
+5 jeux
cable, alim
1490 F

ATARI PORTFOLIO
1700 Frs
accessoires disponibles
démonstration permanente

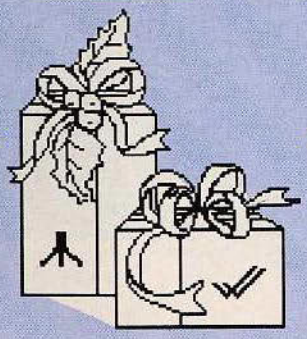
En Stock
Logiciels éducatifs, Librairie ATARI ST

-15% sur nouveautés
Soldes de -30 à -50% sur 100 jeux ST

Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON

Paiement en 4 fois sans frais

CADEAU
10% de produits au choix pour l'achat d'un STE
---------->



ou 512K de mémoire en + pour votre 520 STE
<----------

TEL:
(1) 42 27 16 00

Dépannage immédiat de votre ST*
s/réserve des piéces

CREDIT Immédiat
CREG
CETELEM

TOUS MUSICOS!
La Hotte Music

Noël, c'est le moment d'offrir, ou de s'offrir un grand plaisir. Voici le guide des plus beaux cadeaux musicaux.

Si vous n'avez jamais touché à la musique, c'est le moment ou jamais de commencer. Pour le débutant, de merveilleux instruments existent et de nombreux logiciels adaptés à des prix abordables. Ils pourront se brancher sur votre STF, STE, Méga grâce aux prises MIDI incorporées au ST pour vous transporter dans un univers de plaisir musical. Si vous n'êtes pas débutant, c'est le moment de compléter votre petit studio, avec un expandeur de bonne qualité, ou peut-être de renouveler votre synthétiseur, ou encore d'acheter un échantillonneur pour les plus fortunés d'entre vous. Peut-être est-ce aussi un moment privilégié pour changer votre logiciel de séquence et passer à la qualité supérieure, ou de trouver un logiciel d'édition correspondant à votre synthé ou bien à votre échantillonneur. Un disque dur sera aussi le bienvenu, si vous commencez à traiter des masses d'informations importantes, tels que les échantillons. Voici donc un choix effectué parmi les meilleurs instruments et les meilleurs logiciels du moment.

Pour les débutants

Vous avez un 520 ou un 1040, et vous désirez aborder la musique

Le piano numérique Korg Concert 30

dans de bonnes conditions. Si vous avez seulement l'intention d'écouter de la musique et de faire jouer des disquettes de séquences sur votre ordinateur, un logiciel du type *STE Melody Maker* sera certainement l'idéal.

Contrairement à la première version sur ST utilisant un générateur de son externe, la version STE utilise le chip sonore du STE et TT transformant l'Atari en un instrument de musique complet.

Pour 395 F, vous pourrez facilement créer une mélodie, l'orchestrer en choisissant les instruments, la rythmique, le style. La partition s'affiche et la rythmique est programmable. Par la suite, vous pourrez l'utiliser avec des claviers et des expandeurs MIDI, reliés au STE. *STE Mélody Maker* fonctionne sur écran monochrome ou couleur. La sortie audio se fait sur le haut-parleur du moniteur, mais permet également de relier l'Atari à votre chaîne Hi-Fi pour bénéficier d'un son encore meilleur.

Un bon clavier

Le second élément absolument nécessaire au débutant est le clavier. Il faut choisir de préférence un clavier MIDI possédant la vélocité pour chaque canal. Les modèles n'ayant pas cette vélocité, plus proche des jouets que d'instruments de musique sérieux, lasseront très rapidement par leur manque d'expressivité. Pour ceux qui veulent aborder le piano pur, **Roland** a sorti dernièrement un modèle qui se place très bien dans la gamme des instruments de piano numérique de qualité. L'EP7 vous permettra d'acquérir un piano numérique MIDI pour moins de 5 000 F. Le clavier est du type synthé, moins bon certainement qu'un clavier de type lourd, mais il faut savoir que les pianos numériques à clavier lourd coûtent de 8 000 à 40 000 F. A vous de choisir! L'EP7, avec l'EP5 et l'EP3 fait partie d'une nouvelle gamme performante développée par **Roland**. 76 touches, son échantillonné, 5 sonorités (piano, piano électrique, vibraphone, violon, orgue), polyphonie exceptionnelle de 24 notes, effets numériques cumulables (chorus et réverb), séquenceur interne de 1600 notes 4 morceaux, ampli stéréo deux fois 5 Watts, prises MIDI, poids 11kg.

Voila de quoi satisfaire plus d'un mélomane en herbe. L'implémentation MIDI est de bonne qualité, elle permet d'utiliser l'EP7 comme module sonore commandé par un sequenceur tournant sur Atari. Vous pourrez, par exemple, faire jouer un accompagnement par le séquenceur, et mener simultanément le solo sur le piano, travailler la main droite pendant que la main gauche est reproduite. Les modèles EP5 (3 800 F) et EP3 (2

Le piano Roland EP 7, un très bon piano pour commencer en musique

Le Yamaha PSS 790 ou PSS 590, claviers petites touches sont aussi utilisables en expandeurs grace à une très bonne polyphonie

600 F) sont moins onéreux, mais la qualité s'en ressent.

L'informatique musicale Roland

Comme nous sommes dans la gamme **Roland**, continuons avec le nouveau séquenceur Tentrax du à Philippe Goutier. Il fonctionne sur tous les modèles Atari. Le graphisme est remarquable (10 pistes, graphisme magnifique et console de mixage MIDI intégré). Le Tentrax est dédié aux expandeurs de la série informatique **Roland**, le CM32L (4 200 F) équivalent au D110 avec 32 voies de polyphonie), le CM32 P (5 200 F équivalent au U110, 31 voies de polyphonie) et le CM64 (8 500 F mélange des deux précédents avec 63 voies de polyphonie), beau mais cher!. Très intéressant aussi, il existe des petits pupitres pour rentrer les morceaux en pas à pas ou faire du Mix MIDI (CN-20 Music entry Pad, 1 600 F)) et CF-10 Digital Fader (1 600 F). Le plus intéressant de la gamme est le CA-30 (3 990 F), qui intègre la logique complètement transparente en MIDI d'un arrangeur et d'un orchestrateur en temps réel, batterie, basse, accompagnements, arrangements intelligents: un ensemble orchestral qui suivra les accords et les solos joués sur un piano, synthé, ou toutes sortes de claviers MIDI. C'est un expandeur unique sur le marché.

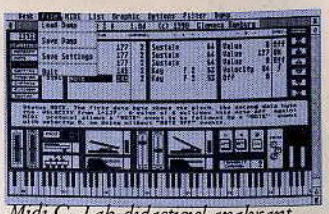
Les petits claviers

Il existe une autre alternative pour les débutants, c'est de choisir un petit clavier intégrant générateurs sonores, accompagnements, effets, amplis, etc. Vous en trouverez à tous les prix (voir **Atari Magazine n°10** le ST et les Claviers Portables page 12). Dans son numéro 232 d'Octobre 90, **50 MILLIONS de consommateurs** à testé huit petits claviers, cet article est bien fait et vous pouvez aussi vous y référer. Pour les petits budgets, la série des PSS Yamaha est à conseiller. Le PSS 790 petites touches (2 700 F) possède 28 notes de polyphonie comme le 590 (1 990 F) et pourra être utilisé en expandeur. Chez **Casio**, le CT 670 grandes touches (4 000 F) est intéressant pour son arrangeur très performant mais ne possède pas la vélocité. Difficile de tout avoir, à moins d'aller vers le magnifique GEM WS 2, une merveille de Workstation/Clavier portable très complèt, piano compris, qui vous coûtera 10 500 F.

Les expandeurs

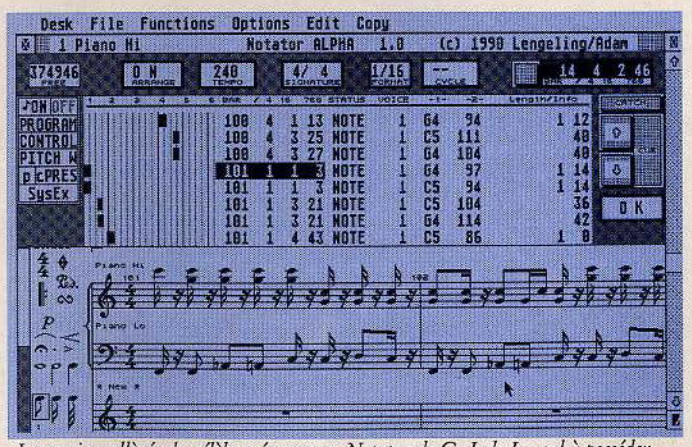
Lorsqu'on possède l'ordinateur et le clavier, un des grands plaisirs est de rajouter un générateur de sons de bonne qualité pour compléter l'installation musicale qui vous permettra de créer le tube de l'année! A la suite du dernier salon de la musique, de nouveaux expandeurs sont apparus sur le marché. La Midibox Midimix (moins de 2 000 F) est une des moins onéreuses parmi ces nouvelles machines. Cet expandeur qui ne paye pas de mine est le successeur du Dream, avec des sons largement améliorés, ce sera un cadeau musical plaisant.

Plus professionnel, car présenté en rack noir 19 pouces, l'Evolution Synthesis EVS1, représente déjà la classe au-dessus. Cet expandeur, en provenance de Grande-Bretagne, est une des rares machines, sinon la seule, à être vendue avec son logiciel d'édition pour Atari. La qualité est très bonne et le prix reste abordable. Il vous coûtera moins de 3 000 F, logiciel compris. A citer encore, dans les expandeurs à conseiller, le TG33 Yamaha qui met la synthèse vectorielle à moins de 5 000 F. Pour ceux qui ont vraiment l'expandeur entre les oreilles, Ensoniq vient de sortir le SQ-R, un expandeur multitimbral de très haute qualité, permettant d'utiliser n'importe quel clavier MIDI comme clavier maître. N'oublions pas les grands, le TG77 chez Yamaha (10 900 F). Il n'est pas spécialement simple à utiliser mais d'une puissance au dessus de la moyenne. Le Korg M1REX (14 200 F) bat tous les records au top 10 des expandeurs professionnels, avec son petit frère le M3R (6 600 F). Dans les valeurs sûres, citons encore le D-110 Roland (4 990 F, synthèse), le U-220 Roland (5 990 F) ainsi que les expandeurs E-MU (échantillonnage), qu'ils utilisent soit des sons de piano acoustique (Proformance 3 500 F, très simple à utiliser, ou Proformance Plus, 4 500 F) ou encore des sons de type Rock/Pop (Proteus, 8 600 F)



Midi C–Lab, didacticiel analysant tous les codes et dumps MIDI

Tentrax, le nouveau séquenceur Roland, dédié aux expandeurs de cette marque, dispose d'une très belle interface graphique



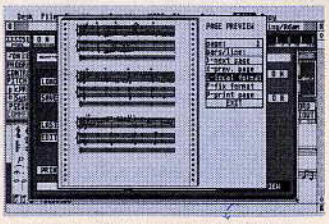
La version allègée du célèbre séquenceur Notator de C–Lab. Le seul à posséder l'affichage du score dynamique

Les logiciels de Noël

Après le fantastique succès du Forum Atari, il faut tirer un bilan: les logiciels gagnent en qualité et il y en a pléthore. Les séquenceurs star Notator C-Lab (4 290 F) et Cubase Steinberg (3 990 F) sont présentés en version simplifiées: Notator Alpha (1 690 F) chez C-Lab, et Cubeat chez Steinberg. Pour ceux qui aiment les valeurs sûres, Pro 24 Steinberg est toujours au catalogue (2 650 F) avec sa version Pro 12 simplifiée mais efficace, douze pistes pour 690 F.

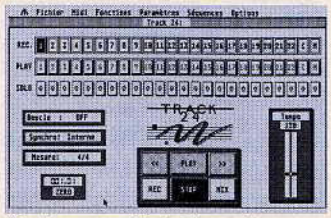
Choisir judicieusement

Bien d'autres marques existent, mais si vous débutez, sachez que l'option Midifile d'un séquenceur est bien plus importante que le nombre de pistes, car elle servira à échanger des séquences avec vos amis, ou à en télécharger sur le 3615 Atari, quel que soit le logiciel utilisé. Pour terminer la rubrique «logiciels», un

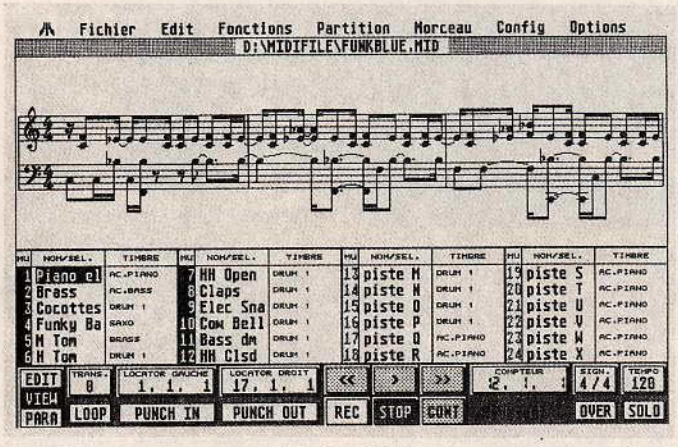


La version 3.0 du Notator C–Lab

grand coup de chapeau à **Rythm and Soft** qui vient de sortir son séquenceur révolutionnaire Midnight, ainsi qu'un ensemble de logiciels complètant admirablement les didacticiels de la série Big Boss, Jam et Midi Juke Box. Choisissez une tech-

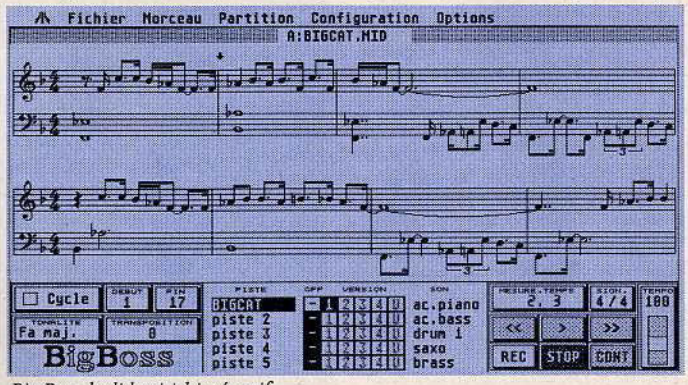


Le séquenceur Track 24, version simplifiée de Studio 24



Midnight, le sequenceur 24 pistes de Rythm & Soft

nologie ou une forme de synthèse qui complète l'expandeur, plutôt que de faire un doublon. Chez **Yamaha**, c'est le SY22 (6 900 F), ou le SY77 (16 900 F)



Big Boss, le didactitiel intéractif

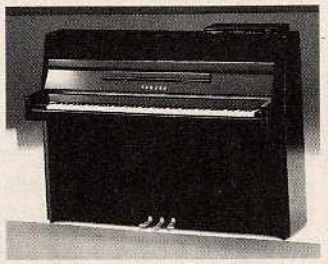
qui mènent la danse. Chez **Korg**, la Workstation M1 (12 300 F) est une valeur sûre et le WS (14 900 F) le synthé le plus performant du marché. **Roland** est présent avec son dernier né, le D70 (15 000 F). Le D50 (8 500 F) son prédécesseur, garde toujours sa place de synthé de base, quant au W30 (13 800 F), il allie échantillonnage, séquence, et synthé. Puisque l'on parle échantillonnage, mentionnons **Akai** , actuellement le maître incontesté de ce domaine avec le S950 (9 950 F, un basic) et le S1000 (23 000 F, le standard des échantillonneurs professionnel). La société américaine **Ensoniq** offre des superbes produits, qui n'ont pas toujours le succès mérité. Citons le SQ-1 (9 950 F), excellent petit synthé et le VFX SD (16 990F) son grand frère. **Kawai** propose aussi une gamme d'instruments de très bonne qualité, parfois boudée par les musiciens professionnels, peut-être à cause des prix «trop» abordables! En tout cas n'hésitez pas, le K4 est excellent et le tout nouveau Spectra promet.

Les compléments indispensables

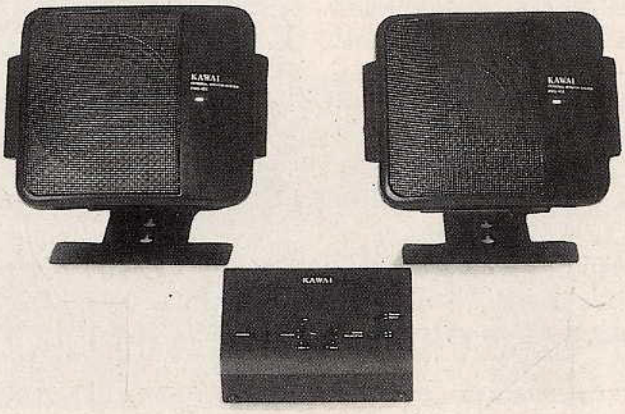
Si vous avez déjà un synthétiseur et un expandeur, il vous faudra un petit pupitre de mixage pour mélanger les sources audios, peut être un petit effet, et probablement un amplificateur pour éviter de brancher le tout sur la chaîne Hi-Fi familiale. Ici, choisissez simple et efficace. Les petits mixeurs sont de très bonne qualité dans l'ensemble et ne sont pas trop chers. Prévoyez deux voies par synthétiseur si vous travaillez en stéréo. Si vous avez à mixer un synthé, un expandeur, un micro et un CD, il vous faudra six voies au minimum plus l'entrée micro! Si vous rajoutez un effet, il vous faudra une sortie/entrée/effet en plus. N'hésitez pas à prévoir large, car à l'usage, les mixeurs manquent de voies de mixage. Sur ce, bon choix et joyeuses fêtes de Noël.

Al Jollyson

Nota: Les prix indiqués sont donnés à titre indicatif. Ils peuvent varier dans des proportions importantes en fonction des distributeurs.



Le Disklavier Yamaha MX80, un vrai piano piloté par séquenceur



Petite écoute stéréo KAWAY PM 102, 2 X 10 W, pratique pour le mini–studio

3, RUE ÉDOUARD JACQUES
75014 PARIS - TÉL : 43 27 19 77
M° GAITÉ OU
M° MONTPARNASSE (GARE)

DIGISOFT MUSIC

LUNDI DE 14 H À 19 H 30
MARDI AU SAMEDI
DE 10 H 30 À 19 H 30
SANS INTERRUPTION

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE LE LUNDI 24 ET LE LUNDI 31 DECEMBRE DE 10H30 A 19H30

PROMOTION !!!
1040 STE + SM 124 + TENTRAX + CM 32 L + PC 200 + MA 12 (X 2)
11.769 F TTC

PROMOTION !!!
1040 STE + SM 124 + STUDIO 24 + SAM XR PATCHER + SAM XR + PC 200 + MA 12 (X 2)
11.769 F TTC

PROMOTION !!!
ATARI STE 2 M° + SM 124 + NOTATOR V. 3 OU CUBASE V.2
9.490 F TTC

C-LAB
LOGICIELS ET HARDWARE

NOTATOR SL	4290 F
CREATOR SL	2490 F
NOTATOR ALPHA	1690 F
AURA	850 F
MIDIA	450 F
X-ALYSER	1690 F
EXPLORER 32	1090 F
EXPLORER M1	1090 F
EXPLORER 1000	1090 F
EXPORT	1090 F
HUMAN-TOUCH	1390 F
COMBINER	1890 F
UNITOR	3690 F

STEINBERG
LOGICIELS

CUBASE	4100 F
CUBEAT	2650 F
PRO 24	2650 F
MASTERSCORE	2650 F
AVALLON	2600 F
SYNTHWORKS M1	1800 F
SYNTHWORKS D50	1800 F
SYNTHWORKS SY77	1800 F
SYNTHWORKS D10	1250 F
MIDEX +	4490 F
MIDEX	2990 F
MIDIMAN	1790 F
SYNCMAN	1990 F
MX 28 S (PATCH 2X8)	590 F
NOUVEAUTE MIDISONG	120 F

IMPRIMANTES

STAR LC 10	1890 F

photocopies possibles

FRETLESS
LOGICIELS POUR PC

SEQUENCE 1000	2990 F
USE FOOL	1990 F
BIG TIME	1290 F
INTERFACE MIDI	990 F
MQX 16	1390 F
MQX 16S	1790 F
MQX 32M	2490 F
LAPC I	3890 F

ATARI
(GARANTIE 1 AN)

520 STE	3290 F
520 STE + SM 124	4690 F
1040 STE	3990 F
1040 STE + SM 124	4990 F
520 STE, 2 MEGA	5290 F
520 STE, 2 MEGA + SM 124	6490 F
520 STE, 4 MEGA	7290 F
520 STE, 4 MEGA + SM 124	8490 F
SM 124	1490 F
MEGAFILE 30	4690 F
MEGAFILE 44	9290 F
MEGAFILE 60	7490 F
EXTENSION 1 MEGA	490 F

ROLAND

PC 200	1890 F
CM 32 L	3890 F
CM 32 P	4690 F
CM 64	7990 F
CP 40	1990 F
MA 12 (LA PAIRE)	1500 F
TENTRAX	990 F

MIDIMIX COLLECTION
LOGICIELS ET HARDWARE

MIDIPACK PC (nouvelle version)	2990 F
MIDIBOX	1990 F
MIDNIGHT	N.C
MIDIMIXER	690 F
JAM	N.C
JUKEBOX	N.C

TOUTE LA COLLECTION DISPONIBLE A LA BOUTIQUE DIGISOFT MUSIC OU PAR CORRESPONDANCE

A.C.S. (MUSILOG)
LOGICIELS

U 110 PATCHER	490 F
U 20 PATCHER	640 F
U 220 PATCHER	640 F
PROTEUS PATCHER	790 F
M 3 R PATCHER	690 F
GR 50 PATCHER	895 F
SAM X R PATCHER	490 F
STUDIO LISTER	690 F
MIDI PLAYER	490 F
D70 PATCHER	990 F
MUSIC ONE	395 F

DIGIGRAM (MUSILOG)
LOGICIELS

STUDIO 24	1490 F
TRACK 24	495 F
BIG BAND	1690 F
PROSCORE	1890 F
XPC 16 (INTERFACE PC)	1990 F
TRACK 24 PC	495 F
AMIGA MIDI	390 F
SAM X R	2990 F
MIDIMIC	1990 F

JCD MIDISOFTS
LOGICIELS

CLEF DE SOL	450 F
DICTEE MUSICALE	590 F
ORPHEE	590 F
EURYDICE	590 F
D 10 D 20 RANDOM EDITOR	790 F
PRO SAMPLE EDITOR	1990 F
FEELING PARTNER	990 F

PERIPHERIQUES

DIVERS

DRIVE EXTERNE 3 "1/2	990 F
TRACK BALL	469 F
SOURIS ST	299 F
BOITE DE RANGEMENT	89 F
TAPIS DE SOURIS	39 F
KIT DE NETTOYAGE	59 F
HOUSSE ATARI	189 F

DISQUETTES VIERGES

BOITE DE 10	
KAO-MIDIMIX(COULEURS)	130 F
GOLDSTAR	99 F
A L'UNITE (EN VRAC)	5,90 F

LIVE TEACHING SYSTEM

BIG BOSS +	890 F
METHODE BLUES ROCK	295 F
METHODE FUNK/RYTHM'N BLUES	295 F
METHODE JAZZ	315 F
METHODE PIANO	315 F
METHODE BATTERIE	315 F

BON DE COMMANDE

Règlement : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT
A l'ordre de DIGISOFT MUSIC

❑ Veuillez m'adresser contre 2 timbres à 2,30 F votre catalogue complet.

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
C/P : ..... VILLE : .....
TÉLÉPHONE : .....
SIGNATURE : DATE :

DESIGNATION	PRIX
Frais de port et emballage 20 F inferieur à 500 F 40 F supérieur à 500 F	
TOTAL	

Suivant la limite des stocks disponibles

FISH – EYE 3D (3ème partie)
Et pourtant, elle tourne

Créer une sphère sera notre principale préoccupation. De la réalisation de l'œuf de poule à celle du fromage de chèvre, la 3D excite nos papilles gustatives.

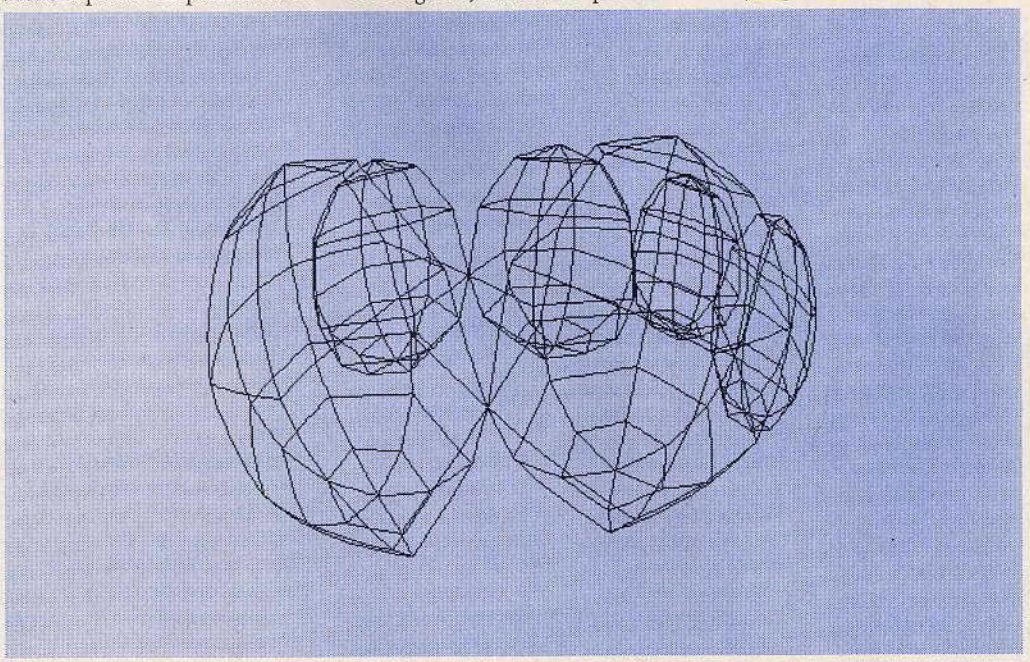
Voilà deux mois que nous explorons la troisième dimension, et nous avons appris à générer de petits univers à l'aide de primitives paramétriques. Si vous avez raté les épisodes précédents, il est essentiel que vous vous les procuriez, car les procédures fournies dans cet article ne sont utiles que si elles sont ajoutées au listing originel de FISH-EYE 3D, l'unique outil de visualisation en perspective sphérique curviligne sur ST et sur TT.

Dans notre précédent numéro (**Atari Magazine n°17**), nous avons exploité des primitives relativement simples, tels que des boîtes, des polygones, etc. Les plus complexes étaient peut-être les tubes à nombre de facettes variables. Cette fois, nous allons à nouveau utiliser le phénomène de rotation pour la génération d'un volume, mais de façon nettement plus poussée, puisque nous abordons sans plus tarder la sphère.

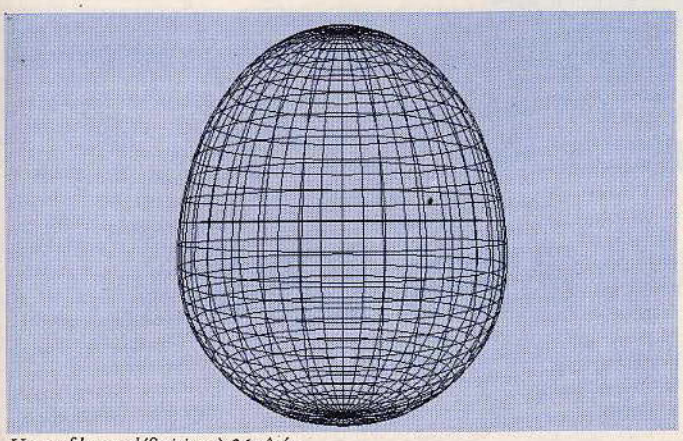
Procédures principales

La procédure sphère qui vous est ici fournie génère des sphères de longueur, hauteur et profondeur variables, ce qui détermine trois rayons et par là même permet de fabriquer des coussins ronds aplatis, des planches de surf ainsi que des soucoupes volantes, sans aucune difficulté. Le dernier paramètre de la procédure `h!` produit des sphères complètes ou des hémisphères. Pour réaliser une sphère complète, passez à `h!` la valeur -1, sinon 0. Tout comme pour les primitives cône et tube développées le mois dernier, on a ici un paramètre `cotes&`, servant à donner le nombre de facettes utilisé pour la génération de l'objet par rotation. Pour une sphère, cela correspond au nombre de parallèles et de méridiens, si on désire faire la comparaison avec une mappemonde. Attention, il y a quelques inconvénients avec des nombres peu élevés, ou qui ne soient pas multiples du nombre de degrés d'un cercle (soit 360), et ce en raison du type de calcul employé. Toutefois, des sphères à 4 côtés fonctionnent très bien, ainsi qu'avec 6, 12, 30, 36, 60 ou même 90 côtés! Mais attention: ce type de génération détermine des objets pourvus d'un nombre considérable de points et de segments. Si vous avez plus de 512 Ko de mémoire et que vous décidez de fabriquer des sphères à très haute définition, pensez au préalable à augmenter la place disponible pour les tableaux de points et de segments. Mais songez aussi que plus les objets seront complexes, plus long sera le temps d'affichage. Enfin, les objets sphériques sont remarquables, car leur régularité, associée à leur rotondité, rend un effet des plus beaux quant à la perfection géométrique.

L'autre primitive proposée aujourd'hui est 'Troncone', qui permet la génération de troncs et de cônes. Elle fonctionne un peu comme 'Cone', vue le mois dernier, mais au lieu d'avoir un sommet pointu, celui-ci est plat et circulaire. Les paramètres sont



Un lot de six œufs frais dans une perspective inédite.



Un œuf haute définition à 36 côtés.

les mêmes que pour un cône, à ceci près que pour la taille, outre la hauteur qui est passée en troisième paramètre de dimensions, on détermine un diamètre pour la base et un autre pour le sommet. Du coup, les troncs de cône sont toujours à section circulaire et ne peuvent être ovales.

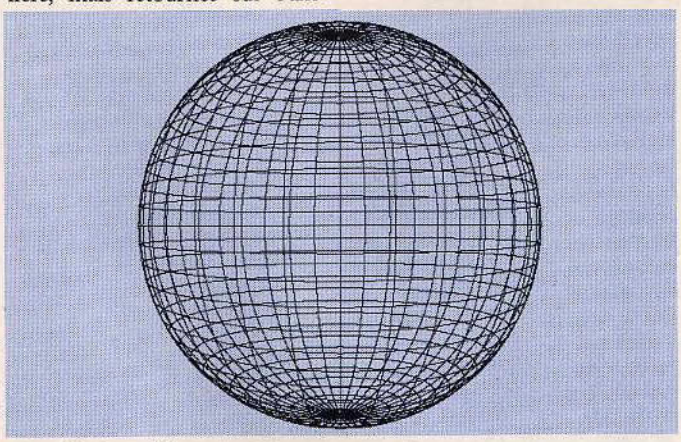
Les secondaires

La plus amusante est sans conteste 'Œuf', qui permet, grâce àl'utilisation judicieuse de 'Sphère', de créer d'authentiques œufs de poule très bien proportionnés. On ne lui passe qu'un seul paramètre pour la taille correspondant au diamètre horizontal de l'œuf en son centre de gravité. Au même titre que pour une sphère, on a la possibilité de spécifier le nombre de côtés (on peut d'ailleurs voir en illustration un oeuf à 36 facettes). Le principe est simple: on génère d'abord une hémisphère régulière, mais retournée sur l'axe des Z de 90 degrés. Puis on réalise, cette fois-ci à l'endroit, une autre hémisphère (la partie supérieure de l'œuf), dont le rayon vertical est égal au rayon horizontal de l'œuf (qui est aussi le rayon vertical de la première moitié), multiplié par 1,5. On peut très facilement, dans la procédure UNIVERS, générer un lot de 6 œufs avec une double boucle.

Enfin, voici une autre routine secondaire qui utilise elle aussi 'Troncone': 'Chèvre'. Elle génère un de ces excellents fromages de chèvre en forme de pyramide trapézoïdale, tout simplement en donnant 4 côtés à la primitive 'Troncone'.

Maintes choses peuvent être réalisées! Lorsqu'on est un dieu, la création n'a pas de limite. Envoyez donc vos plus belles œuvres soit sur le **3615 Atari** BAL **BELLAMY**, soit sur papier libre à la rédaction.

Bruno Bellamy



Une sphère à 42 côtés.

Attention ! ça va RIPPER!

avec Ultimate Ripper

pour Atari STF/STE et Méga ST

L'interruption facile et à 100% efficace!

La cartouche Multifonction

"...le produit de vos rêves...produit d'investigation novateur qui permet des actions jusque là complexes voire impossibles..." (ST Magazine octobre 90).

Chez votre distributeur Atari

Ripper d'Images

Récupération de toute image, sprite, caractère et autres dessins présents en mémoire au moment du reset, avec la palette de couleur et cela dans les 3 résolutions, selon 4 plans de travail (visibles ou non). Capture très précise (déplacement écran ou ligne par ligne). sauvegade au format PI1, PI2 ou PI3.

Ripper de Musique

Recherche de Chips musique (écoute possible), et sauvegarde en data ou en exécutable, recherche les musiques au format soundtracker (Quartet ...), et sauvegarde pour récupération sous un soundtracker (instruments et partitions). Recherche de musiques digitalisées, et sauvegarde en data ou en exécutable (isolement de chaque digit, changement de fréquence possible etc...).

Utilitaire Disque

Lecture, modification, impression (en hexadécimal ou en symbolique) et écriture sur tous secteurs ou pistes (dans n'importe quel format). Effectue des recherches en hexadécimal ou textes, de désassembler directement sur disquette et accès à toutes les informations d'une piste, etc...Formatage, renommer fichier, créer directory, suppression fichier, espace libre disquette etc...

Editeur de Mémoire

Possibilité de visualiser toute la mémoire de la machine, de faire des recherches d'octets, de mots, de mots longs ou textes, d'éditer, de copier un bloc mémoire, de remplir une zone en hexadécimal ou en texte, de switcher entre le dump hexadécimal et le désassemblage, d'imprimer et de sauvegarder en data ou en source (par exemple récupération sous un assembleur comme Devpack) etc...

Appel externe

Possibilité d'exécution de programme TOS et surtout d'entrer l'adresse à partir de laquelle sera chargé le programme à exécuter et donc de ne pas écraser une partie de la mémoire utilisée. Chargement à l'adresse voulue de tous les fichiers ou directement toutes les pistes contenant des secteurs.

Mais encore ! L'Ultimate Ripper vous permettra également de trouver les vies infinies dans un jeu et de relancer celui-ci après modifications.Permet (à 100%) de récupérer la main au moment désiré (permet de déterminer la cause de "plantage"), d'analyser le déroulement d'un programme afin de mieux comprendre les secrets de la programmation, de vous aider à réaliser et de débugger vos démos et

Euro Soft

BON DE COMMANDE

Pour recevoir l'Ultimate Ripper adressez vous aux distributeurs ATARI ou envoyez un chèque de 690F à

EURO SOFT
190 rue de Lezennes
59650 Villeneuve d'Ascq

Tél. 20 67 53 83

```
' ***********************************
' *    FISH_EYE 3D, 3ème épisode    *
' * COPYRIGHT C)1990 ATARI MAGAZINE *
' ***********************************
' De nouvelles secondaires:
' un oeuf, et un fromage de chèvre!
PROCEDURE oeuf(x0,y0,z0,long&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' ******************************
  ' * Un oeuf, tout frais pondu... *
  ' ******************************
  sphere(x0,y0,z0,long&,long&,long&,ox&,oy&,
                        ADD(180,oz&) MOD 360,cotes&,0)
  sphere(x0,y0,z0,long&,long&*1.5,long&,ox&,
                        oy&,oz&,cotes&,0)
RETURN
PROCEDURE chevre(x0,y0,z0,long&,ox&,oy&,oz&)
  ' ************************************
  ' * Un authentique Selles sur Cher... *
  ' ************************************
  troncone(x0,y0,z0,DIV(long&,2),long&,DIV(long&,2),
                        ox&,oy&,oz&,4)
RETURN
' ...et surtout les nouvelles
' primitives qui vont avec:
' le tronc de cône, et la sphère...
PROCEDURE troncone(x0,y0,z0,diamh&,diamb&,haut&,
                        ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' *****************
  ' * Tronc de cône *
  ' *****************
  LOCAL i&,n&,x,y,z,c&
  nbs&=cotes&
  prep.rot
  CLR c&
  FOR i&=0 TO 359 STEP DIV(360,cotes&)
    INC c&
    x=DIV(diamh&,2)*psin(i&)
    y=-DIV(haut&,2)
    z=DIV(diamh&,2)*pcos(i&)
    n&=ADD(np&,c&)
    oriente(x,y,z,n&)
    x=DIV(diamb&,2)*psin(i&)
    y=DIV(haut&,2)
    z=DIV(diamb&,2)*pcos(i&)
    n&=ADD(n&,cotes&)
    oriente(x,y,z,n&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO PRED(cotes&)
    n&=ADD(np&,i&)
    c&=ADD(ns&,i&)
    s0&(c&)=n&
    s1&(c&)=SUCC(n&)
    s0&(ADD(c&,cotes&))=ADD(n&,cotes&)
    s1&(ADD(c&,cotes&))=SUCC(ADD(n&,cotes&))
  NEXT i&
  c&=ADD(ns&,cotes&)
  s0&(c&)=ADD(np&,cotes&)
  s1&(c&)=SUCC(np&)
  s0&(ADD(c&,cotes&))=ADD(np&,MUL(cotes&,2))
  s1&(ADD(c&,cotes&))=SUCC(ADD(np&,cotes&))
  nbs&=ADD(ns&,MUL(cotes&,2))
  FOR i&=1 TO cotes&
    s0&(ADD(nbs&,i&))=ADD(np&,i&)
    s1&(ADD(nbs&,i&))=ADD(ADD(np&,i&),cotes&)
  NEXT i&
  ADD np&,MUL(cotes&,2)
  ADD ns&,MUL(cotes&,3)
RETURN
PROCEDURE sphere(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,
                        ox&,oy&,oz&,cotes&,h!)
  ' *************************
  ' * Sphères et hémisphères *
  ' *************************
  LOCAL i&,j&,n&,nbp&,x,y,z,pash,pasv,rayx,rayz,hem&
  prep.rot
  y0=-y0
  y=-DIV(haut&,2)
  INC np&
  oriente(x,y,z,np&)
  nbp&=np&
  pash=360/cotes&
  pasv=180/cotes&
  IF h!
    hem&=90-pasv
  ENDIF
  FOR i&=pasv TO 90+hem& STEP pasv
    rayx=DIV(long&,2)*psin(i&)
    rayz=DIV(prof&,2)*psin(i&)
    y=-DIV(haut&,2)*pcos(i&)
    FOR j&=0 TO 359 STEP pash
      x=rayx*psin(j&)
      z=rayz*pcos(j&)
      INC np&
      oriente(x,y,z,np&)
    NEXT j&
  NEXT i&
  IF h!
    CLR x,z
    y=DIV(haut&,2)
    INC np&
    oriente(x,y,z,np&)
  ENDIF
  n&=nbp&
  CLR hem&
  IF h!
    hem&=PRED(DIV(cotes&,2))
  ENDIF
  FOR i&=1 TO ADD(DIV(cotes&,2),hem&)
    FOR j&=1 TO PRED(cotes&)
      INC ns&
      s0&(ns&)=ADD(n&,j&)
      s1&(ns&)=SUCC(ADD(n&,j&))
    NEXT j&
    INC ns&
    s0&(ns&)=ADD(n&,cotes&)
    s1&(ns&)=SUCC(n&)
    ADD n&,cotes&
  NEXT i&
  n&=nbp&
  FOR i&=1 TO cotes&
    INC ns&
    s0&(ns&)=n&
    s1&(ns&)=ADD(n&,i&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO ADD(PRED(DIV(cotes&,2)),hem&)
    FOR j&=0 TO cotes&
      INC ns&
      s0&(ns&)=ADD(n&,j&)
      s1&(ns&)=ADD(ADD(n&,j&),cotes&)
    NEXT j&
    ADD n&,cotes&
  NEXT i&
  IF h!
    nbp&=SUCC(ADD(n&,cotes&))
    FOR i&=1 TO cotes&
      INC ns&
      s0&(ns&)=ADD(n&,i&)
      s1&(ns&)=nbp&
    NEXT i&
  ENDIF
RETURN
```

LES PÉRIPHÉRIQUES
Mémoires de masse

Pour clore la série sur les familles de périphériques (cf. Atari Magazine n° 14 et 17), passons en revue les différents types de mémoires de masse utilisables sur un ordinateur personnel.

Les périphériques d'entrée/sortie sont capables de recevoir des données en provenance de l'ordinateur, mais également de lui en envoyer. Cette catégorie de périphériques regroupe tous les moyens de stockage pouvant être raccordés à votre ordinateur: lecteur de disquette et disque dur.

Les mémoires de masse

Tout utilisateur d'ordinateur ressent tôt ou tard le besoin d'enregistrer des données sur un support permanent. Programmes, fichiers, dessins, etc., sont perdus à l'extinction de l'appareil s'ils ne sont pas auparavant sauvegardés par un moyen quelconque. Rappelons que le contenu de la mémoire vive d'un ordinateur est volatile. En effet, toute coupure de courant provoque la perte des données. D'autre part, la mémoire vive a une capacité limitée : elle ne peut souvent contenir la totalité des fichiers d'une base de données, ni l'ensemble des programmes d'un utilisateur.

Depuis la naissance des ordinateurs personnels, plusieurs moyens de stockage de données ont été utilisés. Les premiers micros se contentaient d'antiques lecteurs de cassettes audios, permettant indifféremment d'enregistrer un programme laborieusement tapé au clavier, ou le dernier hit de Çhantal Goya. Bien que de tels périphériques soient bon marché, ils présentent l'inconvénient majeur d'une grande lenteur dans le transfert des données et celui d'une fiabilité suspecte. Le chargement d'un logiciel de quelques dizaines de kilo-octets peut exiger cinq minutes et parfois se répéter plusieurs fois avant de réussir... La toute première version de l'IBM PC était ainsi équipée d'une interface pour lecteur-enregistreur de cassettes !!

Les lecteurs de disquettes

La montée en puissance des micro-ordinateurs a rendu nécessaire l'utilisation de périphériques de stockage de données plus performants. Certains ordinateurs atteignaient la capacité jamais vue de 64 kilo-octets (!) de mémoire vive, rendant plus que désagréable l'emploi de lecteurs de cassettes. La baisse du coût des composants électroniques permettent alors l'utilisation de périphériques employés jusque là sur des ordinateurs professionnels: les lecteurs de disquettes souples. Une tête de lecture donne la possibilité de lire ou d'écrire des informations binaires sur un support magnétique (disquette) interchangeable. Les disquettes représentent dès lors un bond technologique: rapidité de transfert et fiabilité.

Les disquettes se distinguent principalement par leur diamètre, mesuré en pouces (1 pouce = 2,54 cm). Les premières disquettes disponibles sur micro-ordinateurs utilisaient le format 5 pouces 1/4 (de nombreux ordinateur, en particulier ceux fonctionnant sous le système d'exploitation MS/DOS, utilisent toujours ce format). Celles-ci sont contenues dans un cadre en plastique souple qui protège le support magnétique. Certains lecteurs sont dotés de deux têtes de lecture, permettant d'accéder aux deux faces d'une même disquette, doublant par là même leur capacité. De plus, certaines appelées «double densité», ou «haute densité», offrent la possibilité d'enregistrer plus d'informations sur le même format. Les premiers lecteurs pouvaient stocker 160, voire 360 kilo-octets sur une disquette. Actuellement, la technologie des lecteurs 5 pouces 1/4 des compatibles PC engendre des capacités de 1,44 Méga-octets.

Plus récemment, sont apparues les disquettes 3 pouces 1/2, équipant entre autres la gamme Atari ST. D'un format plus réduit, elles se manient plus facilement en raison de leur enveloppe de plastique rigide plus résistante. Leur capacité est sensiblement équivalente à celle des disquettes 5 pouces 1/4. Ainsi, les lecteurs simple face des premiers modèles de la gamme ST pouvaient stocker 360 kilo-octets, alors que les lecteurs double face des modèles actuels atteignent 720 kilo-octets.

Avant d'utiliser une disquette pour la première fois, il faut la formater. Ce procédé permet d'organiser de façon cohérente le stockage des données sur le disque magnétique. Le formatage prépare la disquette selon un schéma particulier au système d'exploitation utilisé. Le plus souvent, ce format diffère selon le système d'exploitation, ce qui explique qu'une disquette formatée sur un ordinateur possédant un système d'exploitation A ne puisse être lue sur un ordinateur possédant un système d'exploitation B, même si les deux ordinateurs utilisent les mêmes disquettes. Il existe tout de même des exceptions, par exemple, le formatage des disquettes sous TOS (le système d'exploitation des ST) et sous MS/DOS (système des ordinateurs compatibles PC) est identique. Il est possible de lire

ATARI Ti
technology informatique

Disques durs externes SCSI de Quantum, 780 Ko/sec, 17 ms, silencieux, auto-boot.
52 Mo 4 890 F
105 Mo 6 990 F

Lecteur amovible Syquest 44 Mo, SCSI, 20 ms, 470 Ko / sec médium inclus **7190 F**
Médium 799 F

Lecteurs externes complets, 5"1/4 avec 40/80 commutation
5"1/4 928 F
3"1/2 799 F

2 ans de garantie
service irréprochable
livraison très rapide

Disques Durs & Lecteurs

Découvrez et comparez nos produits.
Profitez de nos offres.

Tel.: 87.88.40.44
Rue Paul Henri Spaak, 57350 Stiring Wendel.
Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h.
Règlement contre-remboursement par les P.T.T.
Prix T.T.C.

Ti Trinology Informatique S.A.R.L.

une disquette MS/DOS sur votre Atari, et vice-versa (si l'ordinateur sous MS/DOS utilise des disquettes 3 pouces et demi). Attention, ceci ne veut pas dire que les programmes contenus sur une disquette MS/DOS pourront être exécutés sur votre Atari. Les systèmes d'exploitation varient (cf. article sur les systèmes d'exploitation). Mais il est possible de transférer des fichiers d'un système à l'autre par le biais des disquettes.

Enfin, signalons que la capacité d'une disquette, une fois formatée, elle est inférieure à la capacité théorique d'une disquette non formatée. Le procédé de formatage utilise une partie de la disquette pour organiser les données, et cette partie n'est plus disponible pour les données de l'utilisateur. Par exemple, la capacité non formatée d'une disquette 3 pouces 1/2 double face est de 1 Méga-octets. Après formatage sous TOS ou MS/DOS, sa capacité est de 720 K-octets. Sur Mac (utilisant le même type de disquettes) elle est de 800 K-octets.

Disques durs

Même les performances des lecteurs de disquettes s'avèrent insuffisantes pour certaines applications. De plus, l'augmentation rapide de la capacité mémoire des nouveaux ordinateurs 16 ou 32 bits demandent toujours plus de capacité de stockage. Un 520 ST (512 K-octets de mémoire vive) équipé d'un lecteur simple face (360 K-octets de mémoire de masse) a besoin de deux disquettes pour sauvegarder la totalité de sa mémoire vive !

es logiciels utilisant un grand espace de stockage (base de données, compilateurs, etc.) nécessitent un grand nombre de disquettes, et un changement fréquent de celles-ci dans le lecteur. Le disque dur répond à ces besoins. La technologie est globalement la même que celle des lecteurs de disquettes. Toutefois, un boîtier de disque dur contient généralement plusieurs disques. Une tête de lecture survole, à une altitude de quelques microns, les disques rigides. Ils tournent à grande vitesse. L'ensemble des disques d'un boîtier sont vus comme un seul disque de grande capacité par le système d'exploitation et par l'utilisateur. Ils ne sont pas interchangeables, ce qui représente une différence majeure avec les lecteurs de disquettes. Toutefois, leur capacité de stockage (actuellement, de 20 à 600 M-octets en moyenne) suffit à la majorité des besoins. On peut toujours en acquérir plusieurs. A cause de la technologie employée, de la grande précision de calage des têtes de lecture, les disques sont confinés dans un boîtier hermétique. Il est souvent impossible de réparer la partie sensible d'un disque dur (disques et têtes de lecture). Un remplacement devient nécessaire en cas de panne.

Certains constructeurs (dont Atari avec son Mégafile 60) proposent des disques durs dont le boîtier-disque s'interchangeable. Cette formule reste très avantageuse en cas d'échange d'un grand nombre de données entre plusieurs machines, ou si un utilisateur a besoin d'une grande capacité de stockage pour plusieurs utilisations distinctes. Signalons également qu'un disque dur, hormis sa capacité, se caractérise par sa vitesse d'accès et de transfert de données. De manière générale, les disques de grande capacité se révèlent plus rapides que les disques de capacité inférieure. Ce chapitre clôt notre série sur les périphériques. Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour d'autres sujets d'initiation...

Christophe Bonnet

DIAPORAMA
Illustrez vos exposés

Ne laissez plus l'auditoire s'assoupir sous votre flot de paroles. Apportez-lui le piment qui réveillera son attention: l'image! Et laissez l'ordinateur animer vos idées...

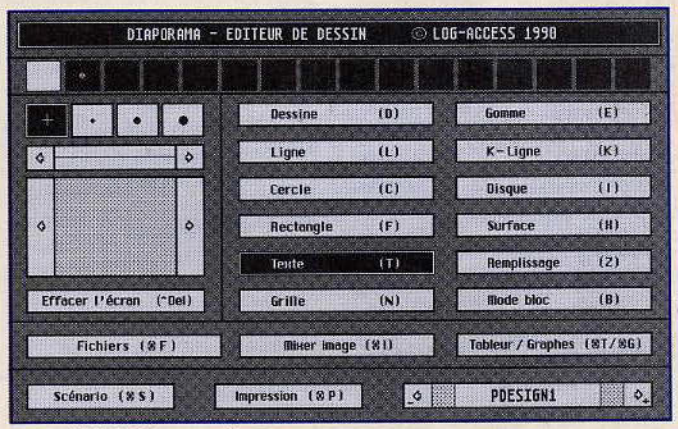
Qui y-a-t-il de plus parlant qu'une image pour résumer une idée? Les méthodes de rétroprojection couplées à l'aide de l'ordinateur permettent aujourd'hui d'illustrer toute présentation d'écrans graphiques. Tout exposé devrait donc se composer d'une partie orale et d'une autre visuelle illustrant vos propos par l'image. Pour faciliter la conception de cette seconde partie, et pour gérer son exécution lors de l'exposé, les informaticiens ont conçu des outils spécialement adaptés. On les appelle les logiciels de PréAO (Présentation assistée par ordinateur.

Applications de la PréAO

La PréAO est un moyen moderne d'exposer des idées, quelles qu'elles soient. Ce peut-être lors d'une présentation d'un bilan de fin d'année, pour illustrer une conférence ou un débat. Plus simplement, elle s'applique également au revendeur qui désire installer une animation dans sa vitrine, au médecin qui souhaite donner quelques conseils aux patients qui attendent en salle d'attente, à la création de démonstrations ou de mode d'emploi visuel.

Les deux maîtres mots de la PréAO sont «Image» et «Scénario». L'image est la composante principale. Le scénario définit l'enchaînement des écrans.

Un bon logiciel de PréAO se doit donc d'offrir en un seul programme tous les outils nécessaires à la réalisation de l'animation graphique. Il doit donner la possibilité de créer des images, la représentation graphique des données numériques, la reproduction du script.



Un module de dessin copié sur Degas

Diaporama: la solution ST

En bon logiciel de PréAO, *Diaporama* intègre un module de dessin performant, un module grapheur complet et un module scénario.

L'interface utilisateur sous GEM est conviviale. Tout se gère à la souris, chaque fonction possède un raccourci clavier y compris dans les boîtes de dialogue.

Le logiciel fonctionne en couleur comme en monochrome sur toute la gamme ST et sur TT (dans les résolutions ST).

L'écran principal est celui du module de création des scénarios. Il est divisé en trois zones:

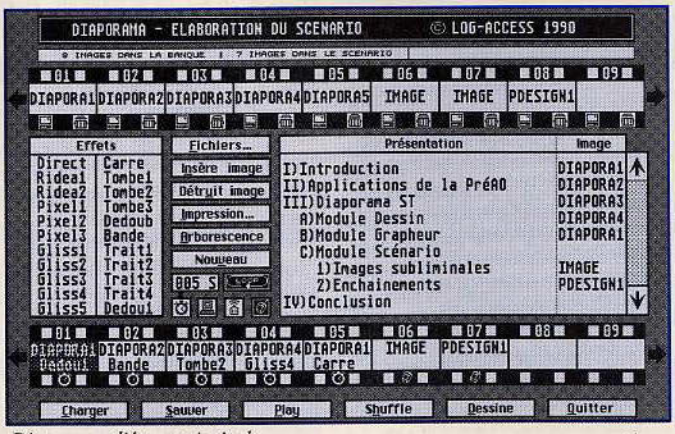
- la première est un bandeau dans lequel sont rangées toutes les images,
- la zone centrale comprend les commandes de création du script,
- la dernière zone est le bandeau du script affichant les images dans l'ordre de leur apparition.

Par un simple clic on accède à l'un des deux autres modules: dessin ou grapheur.

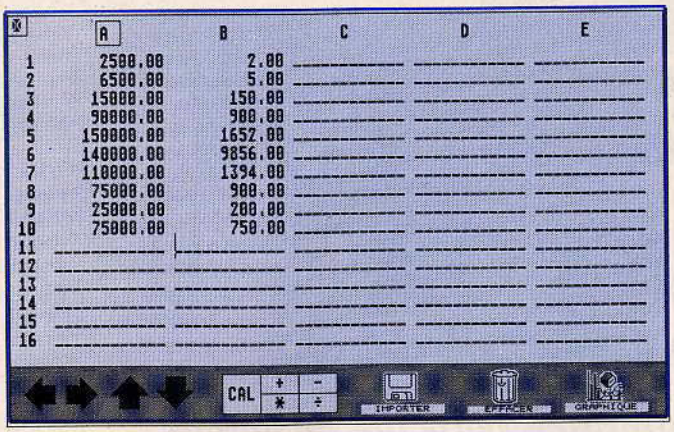
Le module de dessin

On peut charger dans *Diaporama* des images en provenance des logiciels de dessin les plus courants: *Degas Elite* (format PI? et PC? compressé), *Néochrome*, *Doodle*, *Art Director*, etc.

La notice annonce la possibilité de charger des animations *Cyber* (.SEQ). Cette option reste grisée en permanence et n'est pas encore incluse dans la version actuel-



Diaporama, l'écran principal



Le tableur intégré

le. Peut-être sera-t-elle disponible dans une prochaine version.

Toutes les images chargées ont la possibilité d'être sauvées sous forme d'un seul gros fichier compacté.

Le module de dessin dispose d'une interface presque identique à celle de *Degas*. La plupart des utilisateurs ne seront donc pas déroutés. Tous les outils importants sont présents y compris la loupe à grossissement variable. On peut utiliser plusieurs brosses, définir le style, l'épaisseur et la fin (en arrondi ou en flèche) des lignes, ou bien encore choisir une trame de remplissage.

En appuyant sur les touches CONTROL, SHIFT, ALTERNATE durant le dessin, on passe respectivement en mode Inversion Vidéo, OR ou XOR. Ces fonctions sont également disponibles en mode bloc. Signalons également qu'il est possible d'agrandir un bloc ou de le faire pivoter.

Diaporama utilise les fontes GDOS. Quatre sont fournies d'origine (Times, Courrier, Swiss, Chicago). Les styles gras, italique, souligné, léger et entouré sont autorisés.

Le module grapheur

Les données numériques sont saisies dans un tableau de 32 colonnes et 32 lignes. On peut effectuer des calculs arithmétiques simples entre les cellules. Les données numériques peuvent aussi provenir d'un fichier ASCII (exporté d'un tableur par exemple).

Le grapheur est assez complet et permet des représentations en 2D et 3D. Tout y est: histogrammes, lignes, camemberts, surfaces et graphiques Manhattan.

La taille du graphe est définissable, et ce dernier peut être positionné n'importe où sur l'écran. On peut ainsi afficher plusieurs graphes sur un même écran ou superposer deux graphes.

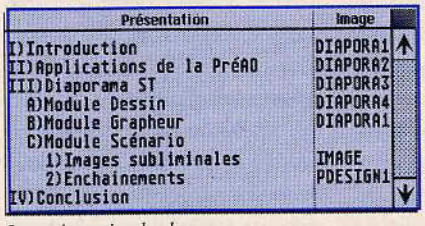
Conception du scénario

La conception du script se fait très facilement. On clique avec la souris sur une des images du bandeau du haut et elle s'affiche dans celui du bas. On définit ensuite son effet d'apparition (parmi les 22 disponibles), et le pilotage. *Diaporama* offre 4 modes de pilotage d'enchaînement des images:

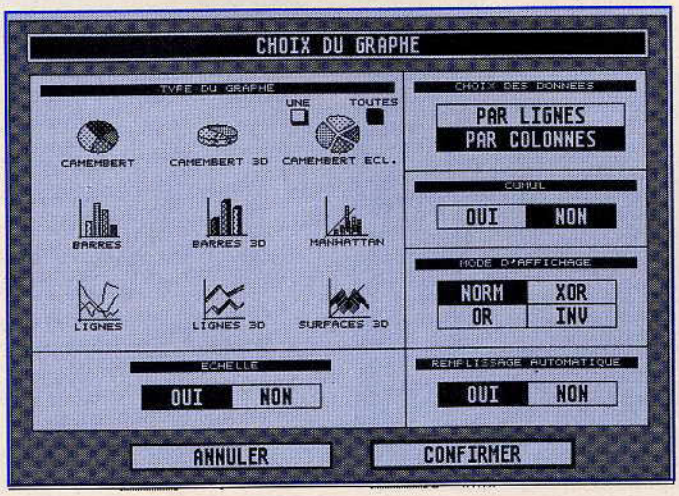
- par pression d'une touche sur le clavier,
- par pression sur les boutons de la souris (bouton de droite on passe à l'image suivante, bouton de gauche on revient à l'image précédente),
- par temporisation (en secondes),
- par télécommande (un gadget en option qui sera disponible en 1991).

Pour vous aider à organiser vos idées et définir un script qui tienne la route, *Diaporama* dispose d'un mini processeur d'idées. Vous y tapez les titres et sous-titres de votre exposé. La numérotation est automatique. Le plan ainsi défini, vous pouvez visualiser graphiquement l'arborescence de vos idées et associer à chaque titre ou sous-titre une image.

Les images s'affichent suivant l'ordre dans lequel elles sont rangées dans le bandeau du bas. On peut faire boucler l'animation sur elle-même. Il est même possible d'insérer des images subliminales entre deux écrans.



Le gestionnaire de plan



Les multiples représentations graphiques

Images subliminales

Il s'agit d'images dont le temps d'apparition est trop court pour être enregistré par le cerveau au niveau du conscient. Cette image serait cependant captée par l'œil, suffisamment longtemps pour imprégner le subconscient.

Les images subliminales sont interdites par la loi.

Le Runtime et la hotline

Un *Run-only* est fourni, permettant ainsi de diffuser librement vos animations. Il n'y a aucune royalties à reverser.

La *Hotline* de **Log-Access** est un service minitel réservé aux acheteurs du logiciel. Si vous rencontrez des ugs ou des difficultés dans l'utilisation quotidienne du logiciel, vous pouvez poser vos questions sur la Hotline. **Log-Access** vous y répondra dans les 24 heures. Cette Hotline est aussi pour l'utilisateur, l'assurance d'être tenu au courant des nouvelles versions et des évolutions du logiciel.

Diaporama est donc un outil original dont la principale qualité est d'intégrer en un seul programme tous les modules utiles à la conception d'une présentation. Sa grande convivialité et son prix très raisonnable (500 F), viennent parfaire ce tableau déjà très élogieux.

Loïc Duval

Diaporama
Edité par **Log Access**
Monochrome & Couleur
Compatible ST/STE, MEGA, TT
Prix: 490 F

Méga promotion de noël

(du 15/12/90 au 15/01/90)

Disque dur SCSI PREMIUM.

Auto-parquable.

Livré formaté, partitionné, auto-bootable.

100 % compatible avec les disques durs Atari.

Possibilité de mettre 2 disques durs dans le boitier (1).

Nouveau: nous vous offrons le boitier style Megafile.

Code produit	Capacité	Temps d'accès	Prix ttc
PREMIUM 32	32	40	3690.00
PREMIUM 32 +	32	28	3990.00
PREMIUM 48	48	40	4490.00
PREMIUM 48 +	48	28	4490.00
PREMIUM 60	60	24	5290.00
PREMIUM 84	84	24	6190.00

ATTENTION: promotion limitée aux disques durs en stock. Commandez dès maintenant, il n'y en aura pas pour tout le monde. Offre réservée aux particuliers.

Le 32+au prix du 32 !!!
3690,00 francs ttc

Le 48+au prix du 32+!!!
3990,00 francs ttc

Le 84 au prix du 60 !!!
5290,00 francs ttc

OMIKRON.France, 2 rue Montoison
51100 REIMS, tel: 26 40 60 22

Disque Dur Golden PREMIUM

Mêmes caractéristiques que les PREMIUM, avec en plus:

- meilleurs temps d'accès
- garantie 2 ans
- encore plus silencieux

Code produit	Capacité	Temps d'accès	Prix ttc
GP 40	40	25	4990.00
GP 52	52	19	5490.00
GP 85	85	19	7490.00
GP 110	111	20	8990.00

GP 40: 500 francs de réduction
soit 4490,00 francs ttc

GP 52: nouveau modèle
soit 4990,00 francs ttc

GP 85: 500 francs de réduction
soit 6990,00 francs ttc

(1) Nouveau: nous vendons maintenant les disques durs SCSI nus. Liste sur demande. Prix imbattables.

Demandez les prix des Barrettes SIM SIP. Super prix.

The KILLER 2.08

- **Extermine TOUS les boot-virus.**
- **Vaccination des disquettes.**
- **En français (doc. + logiciel).**
- **Noté 17/20 par les acheteurs.**

Fonctionne parfaitement avec MORTIMER. MORTIMER est un résident qui interdit aux links virus d'attaquer vos programmes.

The KILLER seul: 129,00 francs (code: killer). The KILLER + MORTIMER: 395,00 francs (code: mortkill). avec un disque dur: Mortimer + The KILLER 2.08 pour 299,00 francs ttc (au lieu de 419,00 francs) (code: mortkilldur).

Code Produit	Qté	Prix
Frais logiciel		**25.00**
Frais disque dur		**110.00**
Frais autres		**39.00**
Total:		

Bon de commande

OMIKRON.France, 2 rue Montoison, 51100 REIMS

Tel: 26 40 60 22

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

_____

Code postal: |_|_|_|_|_|

Ville: _____

Téléphone: _____

num CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

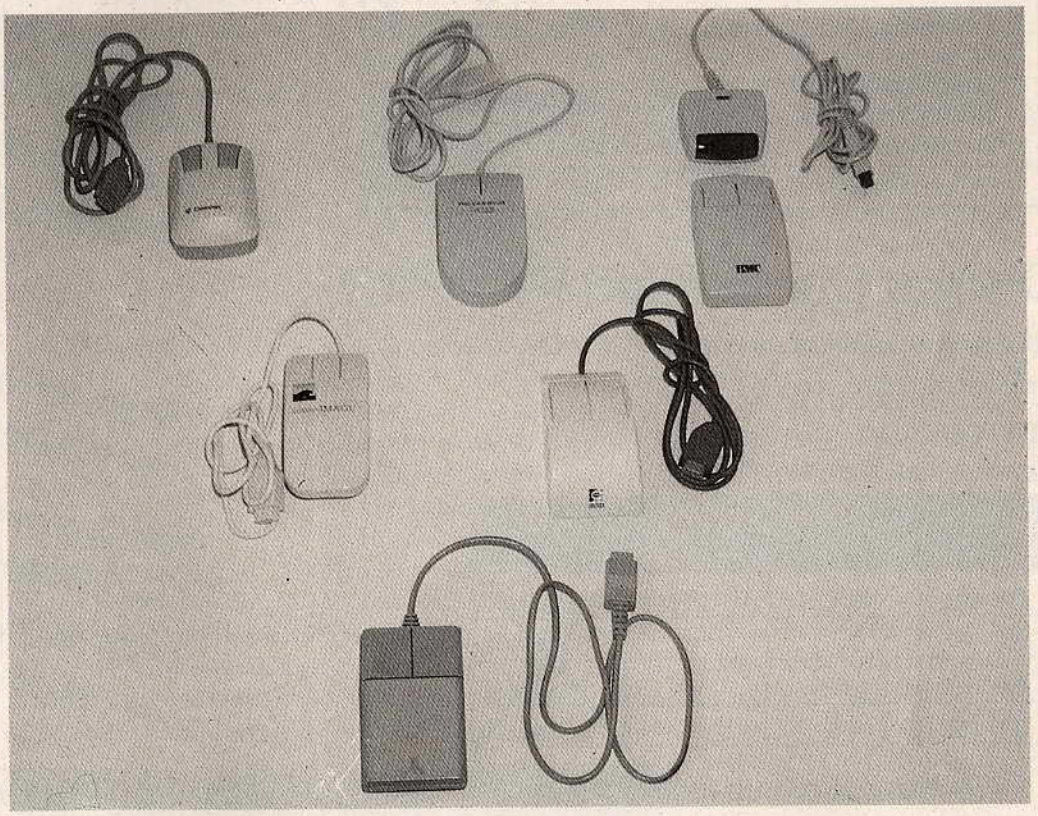
Validité: |_|_|_|_|

ST Mag 12 90

COMPARATIF SOURIS
Entrez dans la danse

On assiste, depuis quelques mois, à une véritable explosion du marché des souris. Atari Magazine a confronté les principaux modèles commercialisés.

La souris est un périphérique indispensable aux ordinateurs modernes, munis d'une interface utilisateur évoluée. Elle sert à faire varier la position d'un pointeur à l'écran. En effet, tout mouvement imprégné à la souris se traduit par un déplacement du pointeur.
Il en existe de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes couleurs, mais deux technologies différentes s'affrontent pour détecter les déplacements: les souris opto-mécaniques et les souris optiques.


Laquelle choisir?

Les souris opto-mécaniques

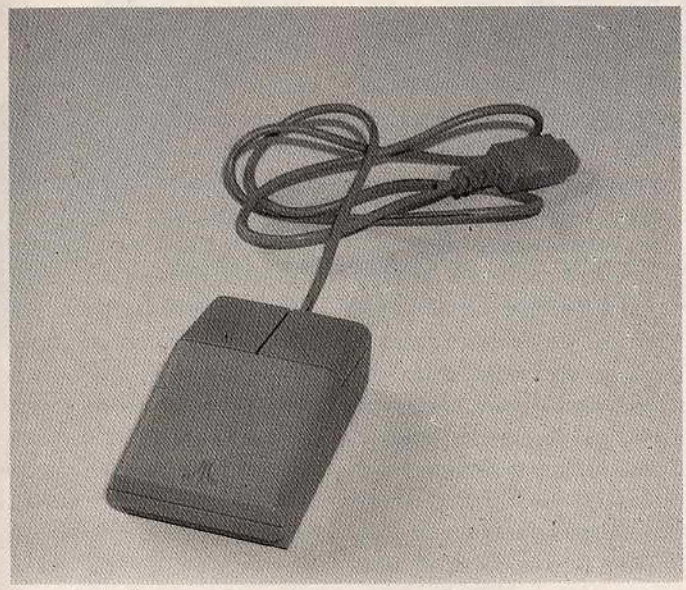
Le principe est assez simple. On utilise une grosse bille et deux axes perpendiculaires sur lesquels sont montées deux roues percées de trous. En face de chaque roue on installe un capteur optique. La bille est en contact avec les axes. A chaque déplacement de la souris, la bille roule entraînant la rotation de l'un ou des deux axes. Les rotations sont captées par les relais optiques qui en déduisent le sens du déplacement.
L'avantage de ce principe est qu'il ne nécessite aucun support particulier. La souris peut être utilisée n'importe où. Les inconvénients résident dans le poids supérieur de ces souris face à leurs concurrentes optiques, et dans l'inévitable encrassement des points de contact bille/axe (entraînant avec le temps un déplacement de plus en plus aléatoire).

Les souris optiques

Le principe de fonctionnement est totalement différent. Cette fois-ci le support joue un rôle capital. Ces souris sont fournies avec un tapis finement tramé (c'est-à-dire taché de points blancs sur fond noir). Deux rayons lumineux convergents viennent frapper la surface réfléchissante du tapis, et un capteur assure la traduction des évolutions de la réflexion en déplacement. Ces souris sont plus rapides, plus durables (il n'y a pas de problème d'encrassement) mais sont plus chères et ne peuvent être séparés de leur tapis.

Comment choisir sa souris?

Plusieurs critères entrent en ligne de compte. L'un des plus importants c'est la prise en main qui dépend de trois facteurs: poids, forme et grosseur de la souris. L'adéquation de ces facteurs à votre goût dépend de



La souris Atari.

votre physionomie. Certains préfèreront des grosses souris, d'autres des souris lourdes, etc.

Autres critères importants, la résolution (précision et vitesse du déplacement; une souris 200 dpi nécessite un déplacement deux fois moins important qu'une souris 100 dpi pour effectuer un même mouvement à l'écran), la longueur et la souplesse du câble qui relie la souris à l'ordinateur, la résistance des contacts des boutons.

Enfin entre en compte une série de critères subjectifs: l'esthétique (la forme et la couleur), les gadgets fournis, etc.

Atari STM1

Vous connaissez tous cette souris fournie d'origine avec tous les ordinateurs de la gamme ST. Elle nous a servi de base de comparaison tout au long de nos tests. Ses failesses: l'encrassement rapide des roues et des boutons qui fatiguent assez rapidement. Ses qualités: un prix très attractif (150 F) et un design en parfaite harmonie avec les STE. Face à ses concurrentes elle souffre d'une résolution un peu faible. Par contre elle accroche mieux aux surfaces lisses que la Contriver ou la Precision Mouse. Elle est surtout moins chère.

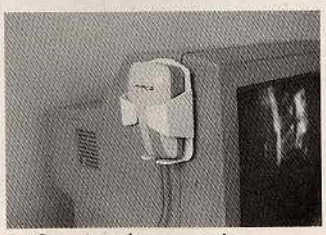
Imagine Contriver

Bi-couleur (beige et blanc), cette souris opto-mécanique rappelle dans sa conception celle d'**Atari**: même poids, technologie semblable. Sa forme s'adapte, cependant, mieux aux petites mains. Les deux boutons très allongés «tombent» bien sous les doigts. En revanche, nous préférons largement les larges boutons de la souris Atari.

La Contriver se veut une souris robuste. Elle s'encrasse moins vite que celle d'Atari, mais les switchs des boutons ne nous ont pas semblé beaucoup plus résistants.

Par contre, on retiendra son câble très long (les gauchers apprécieront) et sa résolution élevée offrant un déplacement du curseur plus rapide que celui de la souris Atari.

La Contriver est fournie d'origine avec un tapis, une bonne idée dont les autres construc-



La Contriver dans son socle.

JOIN THE TEASERS !

Essayez le 3614 TEASER...

DIGITAL SONG TEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome

Digital Song Teaser est un puissant SoundTracker permettant de composer de superbes musiques à l'aide d'instruments digitalisés ou provenant directement de l'**Amiga**. En effet, il est capable de relire et de jouer les modules du SoundTracker Amiga (après transferts des fichiers au format Gemdos). Ce formidable programme autorise la création avec **4 voies** au lieu de trois, sur **4 octaves** et une restitution à **18,1 KHz**. Les possesseurs de **STE** pourront se régaler en reliant leur ordinateur à une chaîne HIFI... Livré **GRATUITEMENT** avec le logiciel un coupon à renvoyer qui vous permettra d'avoir un crédit de 1 Mo de téléchargement sur le 3614 TEASER. Vous y trouverez des centaines de modules ainsi que de très nombreux sons digitalisés. Faîtes-le écouter à vos voisins, ils vont craquer !!!

PRO-VIDEOTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Version professionnelle du Videoteaser avec toutes les routines ré-écrites en assembleur. Transforme une image 320 x 200 en moins d'une seconde. Toutes les créations graphiques sont désormais possibles. De quoi satisfaire les plus exigeants...

VIDEOTEASER 2.0

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur - Nécessite un câble minitel

Permet la composition de pages videotex graphiques par transformation automatique d'images au format NEO, PI1, PC1, PI3, PC3, TNY, ART, SC0, SC2, DOO, PIC. Editeur graphique incorporé permettant la retouche des images grâce au pixelisateur. Option 1200/4800 bauds.

REPTEASER 2.01

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel et de détection

Le serveur de référence pour s'initier à la télématique. Prêt en une demi-heure. Comprend : journaux cycliques, messagerie sysop, rubrique, bals, téléchargement au protocole Transteaser, maintenance à distance, etc... Fourni avec un mini composeur videotex ainsi qu'un émulateur très complet.

COMPOTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Composeur videotex dynamique sous GEM utilisant un langage interprété. Véritable banc de montage videotex, ce logiciel est utilisé par de nombreux serveurs Transpac. Grâce à ses fonctions de replis de blocs, de créations de procédures et d'inline, il facilite la tâche de l'utilisateur. Autres options inédites : macros, boîtes, cadres, remplissage, effacement alternatif ou symétrique, recherche, 1200/4800 bauds, etc... De plus vos fichiers sont directement exploitables sur PC, le formatage Ms-Dos étant inclus !!!

GRAFTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Composeur videotex graphique permettant la réalisation de pages à la souris. Multi-écrans, puissantes fonctions de gestion de blocs, couper-coller, 1200/4800 bauds et compatibilité PC (formateur inclus). **DYNATEASER** vous permettra de dynamiser toutes vos pages videotex à plat à la souris et de sauvegarder le protocole de dynamisation.

Amiga est une marque déposée par Commodore.

BON DE COMMANDE - (A recopier ou à découper)

- ❑ Je commande **DIGITAL SONG TEASER** à.....290 F
- ❑ Je commande REPTEASER 2.01 à..... 190 F
- ❑ Je commande COMPOTEASER à.....290 F
- ❑ Je commande GRAFTEASER & DYNATEASER à.....290 F
- ❑ Je commande VIDEOTEASER 2.0 à.....290 F
- ❑ Je commande PRO-VIDEOTEASER à.....990 F

Joindre à ma commande de logiciel(s) ci-dessus :

- ❑ un câble minitel à..... 100 F
- ❑ un câble de détection de sonnerie à..... 190 F

- ❑ Je joins le chèque de règlement et le port est gratuit
- ❑ Je règlerai ma commande au facteur majorée de 60 F

NOM : _____ Prénom : _____

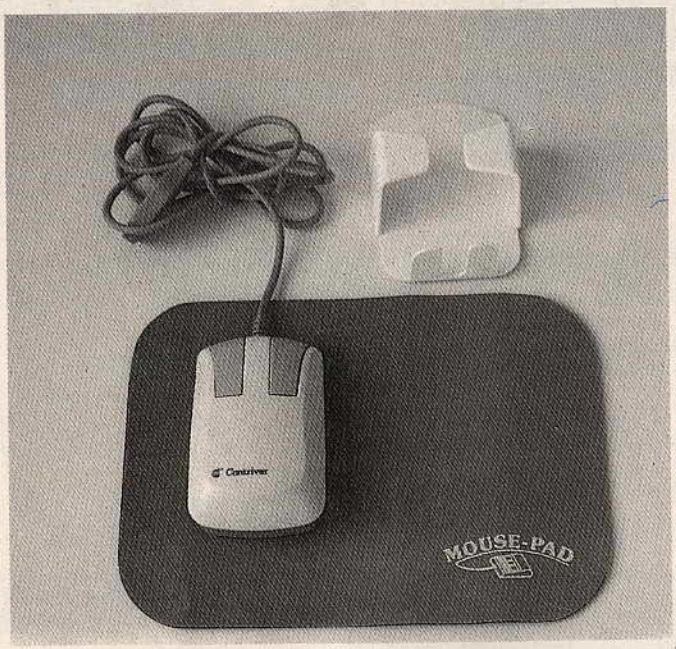
Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Téléphone : _____

Création club Moreland - Tél : (16) 69.85.34.91

A retourner à : FRANCE-TEASER - 22 Grande Rue
92310 SEVRES - Tél : (16.1) 46.26.15.10
Commandes téléphoniques acceptées. Serveur au (16.1) 39.75.75.38

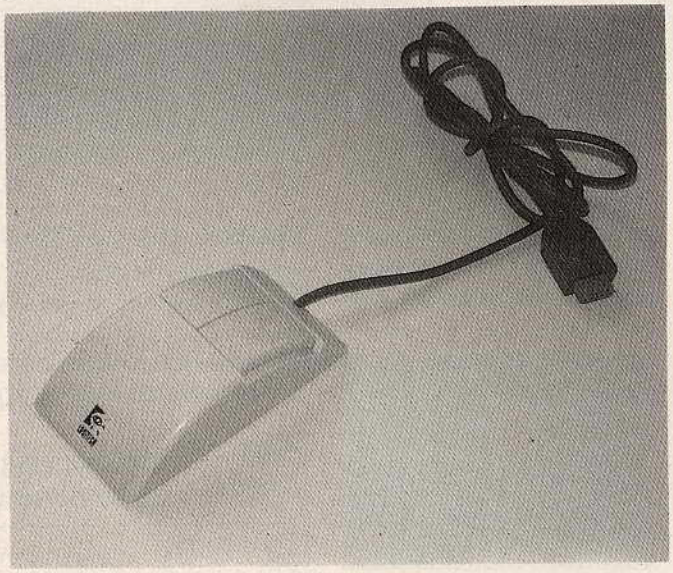


La Contriver et tous ses accesoires.

teurs devraient s'inspirer.
Malheureusement, celui est de bien piètre qualité: il est trop fin, et sa surface gagnerait à être plus antidérapante. De plus, le packaging peu soigné donne d'origine au tapis des faux plis qui le font ressembler plus à un chiffon froissé qu'à un véritable tapis. Bref, l'intention est bonne mais la réalisation laisse à désirer.
Autre gadget, cette souris est fournie avec un sabot de rangement que l'on peut coller sur le côté du moniteur ou contre un mur.
Pour la souris conventionnelle, la Contriver n'apporte pas grand chose, et son rapport qualité/prix est inférieur à celui de ses concurrentes directes.

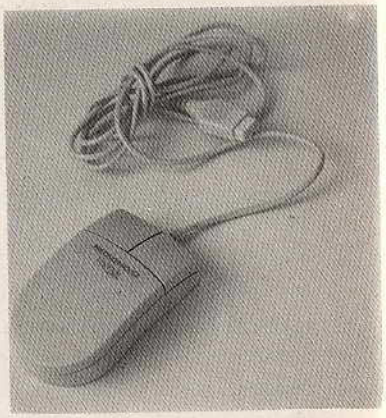
Souris Logitech

Grand spécialiste des souris et fournisseur en OM pour de grandes marques de constructeurs informatiques, la société **éLogitech** a lancé sur le marché il y a quelques mois, une petite souris blanche fonctionnnant sur la gamme Atari ST, STE et TT.
Bien que modeste, la souris est sans nul doute, l'un des éléments des ordinateurs qui doit donner toute satisfaction à son utilisateur. C'est le cas pour cette souris blanche, véritable petit bijou.
Tout est étudié pour apporter le maximum de confort et de résistance, de la prise moulée jusqu'au cordon de liaison, long de 130 cm et dont la souplesse fait oublier jusqu'à son existence.
Précise et silencieuse, la souris Logitech se distingue par .son désign original, très épuré, frappée sur la partie basse du logo de couleur Logitech. Sa forme ergonomique lui permet de venir se nicher parfaitement au creux de votre main. Les boutons de click gauche et droit sont de tailles importantes, symétriques, faciles à déclencher.
Par ailleurs, même après plusieurs mois de travail intensif, son encrassement est très faible (en tout cas moins important qu'avec une autre souris) et aucun signe d'usure, ni perte de précision n'ont pu être décelé.
Bien entendu, une trappe sur la face cachée de la souris, permet d'accéder à la boule et aux mécanismes de contrôle de déplacement pour procéder à un nettoyage.
Les tests pratiqués avec différents accélérateurs de souris dans le cas de fonctionnement avec des écrans 19 ou 21 puces, qu'ils soient logarythmiques ou pas n'ont posé aucunes difficultés.


La souris Logitech

Precision Mouse

La souris, commercialisée par la société **Upgrade**, se présente de manière très simple dans un «blister» de plastique transparent.
De par sa forme, elle ressemble énormément à celle connue universellement dans le monde PC - la souris **Microsoft** pour ne pas la nommer - dont elle reprend en grande partie l'ergonomie.
A peine moins volumineuse que celle fournie en standard avec le ST, la Precision Mouse, c'est son nom, tient mieux dans la main, en raison d'une face supérieure volontairement arrondie. Mais ce qui surprend le plus au premier contact, c'est la remarquable qualité de ses deux boutons. Ils sont montés sur des micro-switchs, petits contacts extrêmement sensibles comme ceux que l'on retrouve sur les manettes de jeux «haut de gamme».


La Precision Mouse.

Vue de l'intérieur, la souris se présente de manière tout à fait classique si ce n'est une boule de gomme de taille plus réduite. Quant aux rouleaux mécaniques assurant la transmission, ils sont métalliques et protégés par deux protubérances de chaque coté, faisant office de système d'auto-nettoyage. Ne nous leurrons pas ce système n'épurera pas éternellement votre souris des saletés, et comme pour n'importe quel autre modèle, il sera nécessaire de la décrasser de temps à autre.
Leur utilité consiste à retarder cette échéance. Enfin, la résolution accrue de cette souris permet de réaliser des mouvements précis, même si l'on regrette une légère tendance à «glisser» sur un support autre que le tapis. Un dernier détail surprendra l'utilisateur attentif: sous la sou-

OFFRE EXCEPTIONNELLE

ENRICHISSEZ

VOTRE TYPOTHEQUE SANS VOUS RUINER...

Exclusivité ATARI MAGAZINE. Des polices de caractères de qualité pour CALAMUS créées par ST-PROFI enfin disponibles à un prix attractif.

Profitez sans attendre de cette opportunité. Envoyez-nous sans tarder votre commande, les premiers arrivés seront les premiers servis...

Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz&éèçàêïù #·ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=. (1)

Script Italique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz&éèçàêïù #·ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=. (1)

Script Italique 2

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz&éèçàêïù #·ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=. (1)

STYLE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ&$""()/-
+!?,;:. (1)

Baskerville

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnop
qrstuvwxyz&éèçàêïù$#@ÉÇÀ"
"()/*- +!?,;:=. (1)

Pékin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz&
éè àêïù$# É À""()/*- +!?,;:=.
(2)

Pékin Italique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVW
XYZabcdefghijklmnopqrstuvwxy
z&éè àêïù$# É À""()/*-
+!?,;:=. (2)

Gotisch Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZabcdefghijklmnopqrstuv
wxyz&éèçàêïù$# ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=. (2)

Calais

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZabcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz&éèçàêïù$# ÉÇÀ""()/·
- +!?,;:=. (2)

Calais Italique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZabcdefghijklmnopqrst
uvwxyz&éèçàêïù$# ÉÇÀ""()/·-
+!?,;:=. (2)

BON DE COMMANDE

à retourner à **ATARI MAGAZINE** – 79 avenue Louis Roche – 92238 Gennevilliers Cedex accompagné de votre réglement

OUI je désire profiter de cette offre exceptionnelle qui me permet d'acquérir des polices de caractères ST–PROFI pour CALAMUS au prix de 600 F TTC ou deux jeux pour 990 F TTC.

Veuillez notez ma commande de:
- ☐ police n° (1) au prix de 600 F TTC
- ☐ police n° (2) au prix de 600 F TTC
- ☐ les deux polices 990 F TTC

Montant total de ma commande.....F dont réglement ci–joint par chèque à l'ordre d'ARTIPRESSE.

M.....

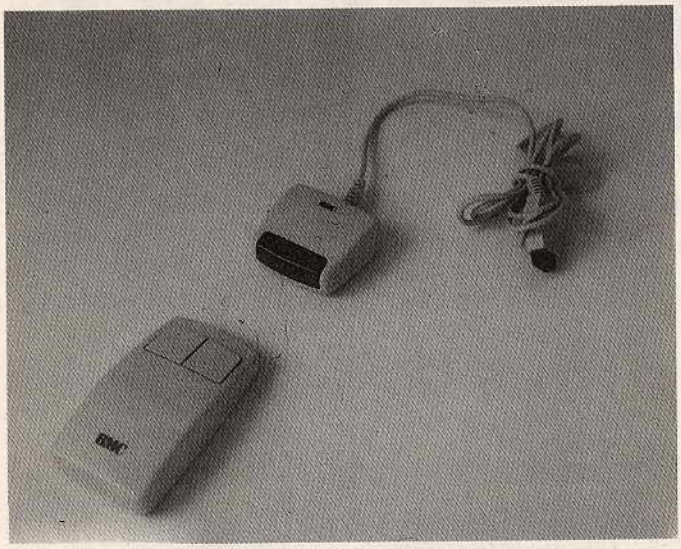
Adresse.....

Code postal et ville.....

990 F TTC

LES DEUX JEUX DE POLICES DE CARACTERES

si vous ne voulez pas découper votre magazine, recopiez ce bon sur papier libre ou photocopiez–le.



La souris sans fil BMC.

ris se trouve un commutateur à deux positions: l'une d'elles est appelée AT l'autre AM. Renseignements pris auprès de l'importateur, il s'agit là d'un switch permettant de sélectionner la machine sur laquelle la souris fonctionne. Dernier détail, son prix raisonnable la rend ainsi accessible aux utilisateurs qui voudraient s'offrir une seconde «bestiole».

BMC Mouse

Cette souris est unique! Elle n'a pas de queue! Entendez par là qu'aucun fil ne la relie directement à l'ordinateur! La BMC Mouse est une souris infrarouge. Elle est accompagnée d'un petit récepteur infrarouge relié à l'ordinateur par un câble assez souple de 1,50 cm. La portée de l'émission est d'environ 2 m. Cette souris est donc idéale pour les gauchers notamment. L'absence de fil lui procure une mobilité inégalable.

Sa prise en main est bonne, les boutons sont d'excellente qualité et résistent bien avec le temps. Un petit bouton sur le côté gauche accélère les déplacements de façon proportionnelle. La bille anti-statique est de faible diamètre ce qui évite l'encrassement trop rapide des axes. Elle accroche bien à toutes les surfaces. Cependant, l'usage d'un tapis est fortement recommandé.

Cette excellente souris a les défauts de ses qualités. Elle fonctionne avec 2 piles de 1,5 Volts qu'il vous faudra changer tous les mois (ou tous les deux mois, suivant l'usage que vous avez de votre ordinateur). Afin d'économiser les piles, elle se met automatiquement en veilleuse après quelques minutes sans utilisation. Il suffit alors d'appuyer sur un des boutons pour la réveiller.

Golden Image GI-2000

Seule souris optique de ce comparatif, la GI-2000 se place d'emblée en tête de peloton. D'une esthétique irréprochable, elle séduit dés le premier coup d'œil. Sa forme bombée offre une excellente prise en main. Ultra légère, elle possède trois boutons, celui du milieu n'ayant aucune utilité sur ST. Par contre celui-ci devrait trouver son usage sur un TT sous Unix (un point que nous vérifieront dès que le TT/X sera là).

L'électronique interne de bonne qualité a été simplifiée au maximum. Point très important, les switchs des boutons sont d'excellentes factures. Autre avantage, la tige assurant la pression sur le switch est une vis, ce qui permet de régler éventuellement la sensibilité des boutons.

Point essentiel de ce type de souris, le tapis est de bonne facture. Sa surface rigide résiste assez bien aux éraflures. Faites attention à ne pas l'égarer, car sans lui cette souris ne peut pas fonctionner.

Seul reproche, le câble de liaison aurait pu être plus souple. Il n'égale pas celui de la souris **Logitech**, mais reste plus malléable que celui de la souris **Atari**.

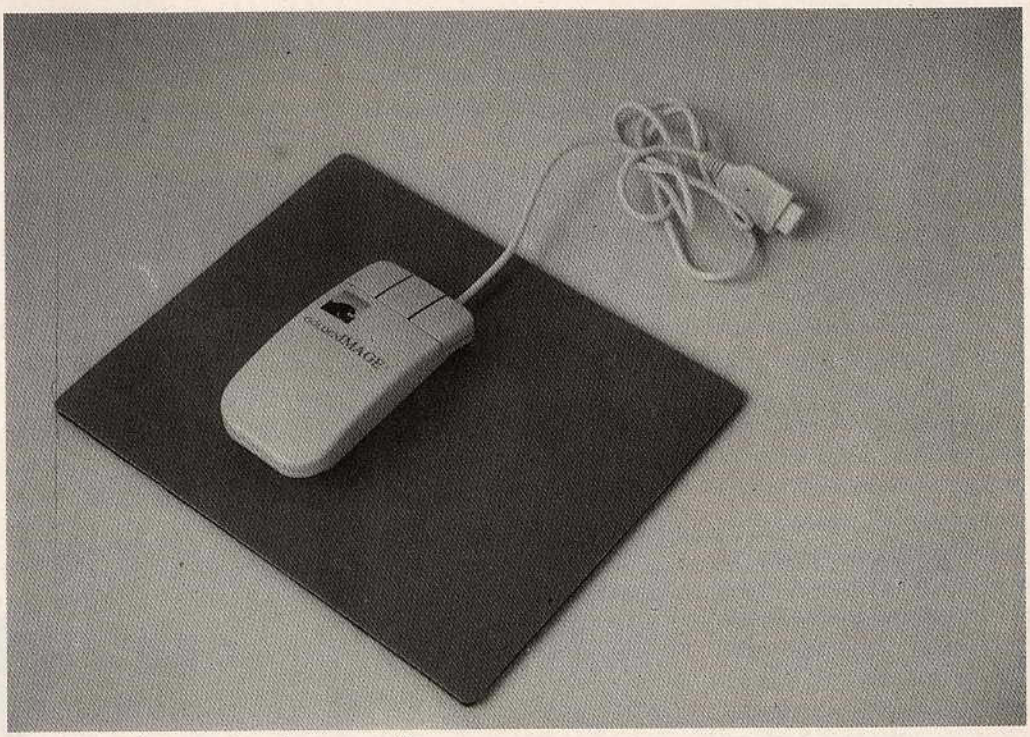
La Golden Image a tout pour séduire, alors si votre portefeuille le permet, n'hésitez plus!

L'essai prime

Evidemment, le meilleur moyen de choisir «sa» souris est encore de se rendre chez son revendeur et de l'essayer. Il faut toutefois remarquer que certaines souris nécessitent un temps d'adaptation avant que vous puissiez en apprécier toutes les qualités.

Enfin, l'offre en matière de souris s'accroît sans cesse et de nouveaux modèles ne devraient pas tarder à voir le jour. On devrait également assister à une explosion de l'offre de trackballs. **Atari Magazine** vous tiendra bien évidemment au courant!

N. Cetkovic, L.Duval



La GI-2000 seule souris optique de ce comparatif.

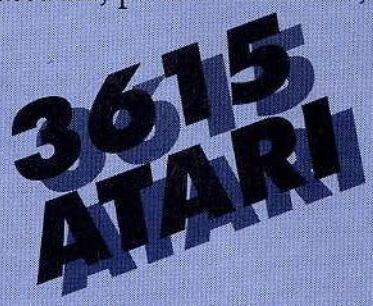
Tableau Comparatif

	STM1	Contriver	Logitech	Precision	BMC IR	GI-2000
Fabricant	Atari	Contriver	Logitech	Naksha	BMC	Golden Image
Technologie	Optméc	Optméc	Optméc	Optméc	Optméc	Optique
Résolution	100 DPI	150 DPI	250 DPI	400 DPI	200 DPI	250 DPI
Rapidité	250 m/s	250 m/s	N.C.	N.C.	N.C.	500 m/s
Longueur câble	90 cm	150 cm	90 cm	180 cm	300 cm(1)	90 cm
Souplesse câble	*	**	****	***	(2)	***
Qualité bouton	**	*	****	****	***	****
Résistance à l'encrassement	**	***	***	***	***	*****
Anti dérapage	***	**	***	*	***	*****
Qualité tech.	**	**	****	***	****	****
Côte d'amour	**	*	****	***	****	*****
Prix TTC	150 F	250 F	250 F	390 F	690 F	490 F
Distributeur:	Atari	Imagine's	Logitech	Upgrade	ALM	Imagine's

* *Moyen*
** *Bien*
*** *Très Bien*
**** *Excellent*
***** *Remarquable*

Optmec=Opto-mécanique
m/s=millimètres par seconde / N.C.=Non communiqué
(1)1m50 de câble plus une portée infra rouge de 1m50
(2)le système infra rouge offre une totale liberté de mouvement.

Pour jouer et gagner plein de cadeaux, pour rencontrer des utilisateurs, pour trouver un club ou un revendeur, pour échanger trucs et astuces, pour s'informer,



TOUT L'UNIVERS ATARI

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION ATARI magazine

n°5

LES SERVEURS MONOVOIE
GRAPHISME:
DALI
Pratique 2D/3D
et programmation

WEIRD DREAMS
BALANCE OF POWER
MICROIDS

FONTZ
WORDUP
ULTRASCIPT
HYPERCACHE

n°6

LES SERVEURS
se connecter à Compuserve

GRAPHISME
Pratique 2D/3D et programmation

BLOODWICH
PIRATES
LORICIEL

DOSSIER
STE
23 pages

PORTFOLIO
STACY
SUPERCHARGER
ZZ IDDE

n°8

GRAPHISME
Programmez
en STOS

SPECIAL LISTING
16 pages

NOUVELLES RUBRIQUES
PORTFOLIO
EMULATION
TRUCS ET ASTUCES

CREATOR
GRAAL
OUTLINE ART
M.A.O.
REPORTAGE
HITECH PRODUCTION

n°9

COMPARATIF
PC Speed contre Supercharger
EXCLUSIF!
S.O.S. JEUX
LORD CHAOS
Tout le 1er niveau !

DOSSIER
LES TRAITEMENTS DE TEXTE
La 2ème génération:
Wordup 2.1, Wordflair,
Script, Scarabus
EN EXCLUSIVITÉ
LE Rédacteur III
17 pages
GRAPHISME
l'art de la caricature
MUSIQUE
Choisir ses musiciens
LA LYNX
Un bijou technologique
REPORTAGE
MICROPROSES

n°10

SCIGRAPH
LE GRAPHEUR 3D

S.O.S. JEUX
Dungeon Master
LA GESTION DES CABINETS MÉDICAUX
DOSSIER
LA P.A.O.
ET SES OUTILS
23 pages

LE BOURSIER

Le MATIF chez vous

M.A.O.
Les claviers portables

REPORTAGE
COCKTEL VISION

n°11

L'ATARI TT

Grand concours
STOS
30 000 F A GAGNER

DOSSIER
CEBIT
HANOVRE
60 NOUVEAUTÉ
pour votre ST

700
programmes
GRATUITS
EN
TELECHARGEMENT

n°12

L'ATARI TT(suite)

GAGNEZ UN
1040 STE
(page 85)

DOSSIER
LES
TABLEURS

MUSIQUE
GRAPHISME
PROGRAMMATION
MONTAGE HARD
TELEMATIQUE
EMULATION
PORTFOLIO
JEUX
REPORTAGE
UBI SOFT

n°13

L'ATARI TT
Les performances

Exclusif!
RETOUCHE
CALLIGRAPHER PRO
REDACTEUR 3

DOSSIER
GESTION PRO

ADébog
Spack
Discopie
Twist 2
Nouvelle rubrique
LYNX
REPORTAGE
CRYO
Concours STOS
GAGNEZ 30 000 F

n°14
(numéro double 152 pages)

ATARI TT
Au coeur du système
Exclusif!
DIGITAL SOUND TEASER, HMS II, MORTIMER
PAINT DESIGNER
40 pages
LISTINGS
Jeu d'aventure en GFA
Procédure en STOS
Le judas version 2
Les Traps 68000
Gestion des blocs au
pixel près en STOS
AVENTURES
Six solutions complètes
Nouveau!
SUPERCHARGER 1.40
PC SPEED STE, BASIC 1000 D
L'EVENEMENT
CONCERT
JEAN - MICHEL JARRE DU
14 JUILLET 1990

Remplissez LISIBLEMENT ce bon(ou une photocopie)
Je commande les anciens numéros suivants:
5 ☐ 6 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐
Soit: numéros au prix de 20 F le numéro
100 F pour une commandes de 6 numéros.
Je régle: F + 8 F (frais de port et d'emballage)= F
par chéque bancaire ou postal libéllé à l'ordre
D'ATARI MAGAZINE
Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
Code postal:.....Ville:.....
Envoyez le tout(commande +réglement)à:
ATARI MAGAZINE service V.P.C.
16 quaiJ.B. Clément 94140 ALFORTVILLE
ce bon reste valable 2 mois après sa date de parution.

LA BOUTIQUE ATARI MAGAZINE

KIT DE NETTOYAGE

Votre ST comme neuf!

Un mini-aspirateur avec plusieurs embouts, une brosse, des chiffons antistatiques, des flacons de liquide nettoyant et une disquette de nettoyage: avec cette ensemble très complet votre ATARI et ses accessoires retrouveront l'éclat du neuf! De plus le nettoyage des têtes du lecteur de disquettes vous évitera les fichiers scratchés du fait de l'inévitable encrassement des têtes.

Kit de nettoyage 3"1/2 – réf.3200 ..... **199 F**
Kit de nettoyage 5"1/4 – réf.3210 ..... **199 F**

HOUSSES DE LUXES

Protégez votre ATARI!

Réalisé en simili cuir blanc ces housses de luxe vous éviteront les pannes dues à la poussière, cendres, miettes ...qui vous privent de votre micro-ordinateur et vous coûtent cher.

- **Housse clavier 520/1040 – réf.3500** ..... **85 F**
- **Housse monit.coul. – réf.3530** ..... **125 F**
- **Housse imprim.laser – réf.3520** ..... **99 F**
- **Housse clavier + moniteur.réf.3510** ..... **175 F**

SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE

Ménagez votre cou !

Plutôt que de vous contorsionner pour bien voir utilisez ce support moniteur orientable en tous sens.

- **Support moniteur. réf.3700** ..... **225 F**

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES

Pour tout étiqueter !

Une étiquette imprimée est toujours plus lisible, que ce soit pour le courrier ou le rangement.
Ces étiquettes existent en deux formats(par 500):

- **500 étiquettes 1 de front 89X36 mm.réf.3720** ..... **50 F**
- **500 étiquettes 3 de front 89X36 mm.réf.3730** ..... **60 F**

QUICKJOY IR INFRARED

La liberté complète. Jouez assis, debout, couché, les pieds au mur, roulé en boule... Fini le fil qui vous gêne, se débranche, s'accroche... Sa forme ergonomique façon pistolet spatial, bouton de tir en gachette et au pouce vous séduiront. Branchez le récepteur infra rouge et éclatez-vous sans contrainte ni retenue! Pour Amstrad CPC, Atari, Amiga...

Quickjoy IR infrarouge - Réf. 3630 ..... 375 F

BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes!

Un rangement intélligent de vos disquettes vous en facilitera la recherche et les mettra à l'abri de la poussière, cendres, chocs...
Couvercle transparent, 5 intercalaires et fermeture à clef(livrée avec deux clefs), cette boîte existe en plusieurs contenances.

- **Boîte rang.disq.5"1/4.(100 disq.).réf.3420** ..... **125 F**
- **Boîte rang.disq.5"1/4.(50 disq.).réf.3430** ..... **100 F**
- **Boîte rang.disq.3"1/2.(40 disq.).réf.3440** ..... **90 F**

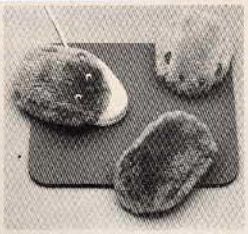
JOYSTICK JET FIGHTER

Le Joystick qui fait gagner!

Stable grâce à ses quatres pieds excentrés et ses quatres ventouses, pratique avec ses deux boutons de tir, efficace par ses 6 microswitchs, ..muni d'interrupteur de tir en rafale sur la poignée, le joystick JET FIGHTER est le coéquipier idéal pour réaliser des scores fabuleux!

- **Joystick Jet Fighter.réf.3620** ..... ~~210 FF~~ **185 F**

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris!

La poussière et l'usure de la boule sont les principales causes de panne de souris! Grâce à ce tapis, en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris tout en augmentant son confort d'utilisation.
La housse vous la rendra plus agréable au toucher et la gardera bien au chaud.

- **Tapis souris.réf.3300** ..... **55 F**
- **Housse souris.réf.3310** ..... **80 F**
- **Tapis + Housse souris.réf.3320** ..... **115 F**

FILTRE ECRAN 12"

Fini les yeux rouges!

Un long moment passé à jouer ou à programmer vous vaut parfois d'avoir mal aux yeux compte-tenu de la proximité l'écran. Ce filtre vous évitera les reflets et atténuera la luminosité sans dégrader la vision de l'écran. Se fixe et s'enlève très facilement par fixation velcro.

- **Filtre écran 12" monochrome réf. 3810** ..... **165 F**
- **Filtre écran 12" couleur réf. 3820** ..... **185 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

BON DE COMMANDE

Remplissez lisiblement le bon ci-dessous (ou une photocopie) et adressez le, accompagné de son reglement à:
ATARI MAGAZINE service VPC
16, quai J.B. Clément 94140 ALFORTVILLE
Nom:..... Prénom:.....
Adresse.....

Code Postal ..... Ville.....
Je possède un Atari ST:
Type:..... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par:
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
à l'ordre d'ATARI MAGAZINE
Tous nos envois sont effectués en recommandé.

Article	Quantité	Référence	Prix total

Frais de port	
TOTAL A REGLER	

Frais de port: *
28 F. jusqu'a 350 F. d'achat,
36 F. au dessus de 350 F.
* tarif port au 01/07/89, France métropolitaine uniquement.
SIGNATURE

Adresses utiles

ALM
1, rue Pierre Dupont
93 200 Saint-Denis
Tél: 42.43.36.95

Almatec
19, rue des Parisiens
92 600 Asnières
Tél: 47.90.21.11

Arobace
2 rue Piémontési
75 018 Paris
Tél: 42.23.50.44

Asde est distribué par **Ubi Soft**

Atari France
79 avenue Louis Roche
92 258 Gennevilliers Cedex
Tél: 40.86.31.00

CCD INFO.
2, bis rue Dupont-de-l'Eure
75 020 Paris
Tél: 43.64.30.08

Coktel Vision
Parc tertiaire de Meudon
Immeuble «Le Galilée»
5,7 rue Jeanne-Braconnier
92 190 Meudon
Tél: 46.30.99.57

Col'Math
BP 39
91 190 Gif-sur-Yvette
Tél: 69.07.23.51

Colorado/Carraz
1, citée Paradis
75 010 Paris
Tél: 42.47 F.85

EDF/Myriad
EDF Mission Environnement
26, rue de la Baume
75 008 Paris
Tél: 40.42.39.22

Editions Retz
,distribué par **Nathan**

Epigraf
3 rue Bertrand de Born
31 000 Toulouse
Tél: 61.63.45.60

Esat
55-57 rue du Tondu
33000 Bordeaux
Tél: 56.96.35.23

Euromatique & Technologie
BP.01 33032 Bordeaux
Tél:56.91.25.20

Eurosoft
190 rue de Lezennes
59 650 Villeneuve d'Asc
Tél: 20.57.53.83

Extrados
13, chemin du Chênes
38 240 Meylan
Tél: 76.41.13.07

FranceTeaser
22, Grande-Rue
92 310 Sèvres
Tél: 46.26.15.10

Generation 5
distribué par **Esat Software**

Infogrammes
84, rue du 1er Mars 1946
69 628 Villeurbanne
Tél: 78.03.18.46

Jeriko
5, boulevard Poissionnière
75 002 Paris
Tél: 40.26.62.85

Lankhor
84, bis Avenue de Général De Gaulle
92 140 Clamart
Tél: 46.30.33.03

Librairie Hatier
59, boulevard Raspail
75 006 Paris

Log Access
44, rue du Temple
75 004 Paris
Tél: 42.77.74.56

Logiciel 44
5, rue des Grands-Courtils
44 400 REZE
Tél: 40.70.75.70 (ap. 19h)

Logisoft
15, rue de Belleville
31 200 Toulouse
Tél: 61.29.86.50

Loriciel
81, rue de la Procession
92 500 Rueil malmaison
Tél: 47.52.18.18

Micro Application
58 rue de Fbg Poissonnnière
75 010 Paris
Tél: 47.70.32.44

Micro C
16, rue des Fossés
35 000 Rennes
Tél: 99.63.71.11

Micrologic
BP 18
91 211 Draveil Cedex
Tél: 69.21.61.65

Microspeed
10, avenue Ampère
78 180 Montigny-le-Bretonneux
Tél: 34.60.33.88

Nathan logiciels
service promotion
3/5, avenue Gallieni
94 257 Gentilly Cedex
Tél: 47.40.66.66
Magasin **Nathan**
18, rue Monsieur-Le-Prince
75 006 Paris
99.63.71.11

Omikron
2, rue Montoison
51 100 Reims
Tél: 26.40.60.22

Power Computing France
63, rue Victor-Hugo
94 701 Maison Alfort
Tél: 43.78.94.34

Synergie & Communication
1, bis avenue du Général-leclerc
77 000 Melun
Tél: 64.37.04.04

Trinology Informatique
Rue Paul-Henri Spaak
57 350 Stiring Wendel

Ubi Soft
8-10, rue de Valmy
93 100 Montreuil-sous-Bois
Tél: 48.57.65.52

VTA
Taluyers
69 440 Mornant
Tél: 78.48.28.60

WEKA
82, rue Curial
75 935 Paris Cedex
Tél: 40.37.01.00

La société **Axe 3D** change de numéro de téléphone
Nouveau Tél: 43.75.94.00

Index annonceurs

ALM	p.2, 3
AMIE	p.7
AROBACE	p.17
ATARI	p.68, 69
DIGISOFT	p.95
ELECTRON	p.91
EPIGRAF	p.65
ESAT	p.39
EUROMATIQUE	p.51
EUROSOFT	p.97
EXTRADOS	p.25
FRANCETEASER	p.105
FSE	p.100
INFOGRAMES	Couv IV, p.47
JBG	p.85
JESSICO	p.15
LOG ACCESS	p.13
LOGISOFT	p.30, 31
LORICIEL	p.19
MICRO-APPLICATION	p.33
MICRO C	p.83
MICRO VIDEO	p.5
MICROLOGIC	p.23
MICROSPEED	p.21
OMIKRON	p.103
POWER COMPUTING	p.10, 11
SCAP	p.29
SYNERGIE	p.27
UBI SOFT	couv:II,III & p.45, 80
ULTIMA	p.89
VIDEOSHOP	cahier central
VTA	p.81, 87
WEKA	p.43

Le petit dictionnaire informatique

Pour tout connaître du jargon informatique, voici la suite de notre lexique mensuel. Sont signalés entre parenthèses le qualificatif et le terme anglais correspondant.

Nano
(préfixe, nano)
Un millième de millio nième (10^{-9})

Nanoréseau
(np, nanoréseau)
Par extension on désigne aujourd'hui par ce terme un petit réseau local composé de moins d'une dizaine de poste. Il s'agit à l'origine d'une marque déposé par Leanord désignant un petit réseau local destiné à l'enseignement.

Navigation
(nf, navigation)
Action effectuée par un utilisateur qui lorsqu'il recherche une information dans une base passe d'une donnée à une autre. Ceci est rendu possible par l'organisation particulière de la base autorisant le chaînage des informations.

Neumann
(np, newmann)
Type d'architecture d'ordinateur défini par le mathématicien hongrois Johannes von Neumann (1903-1957) dans lequel les instructions sont placées en mémoire au même titre que les données. Cette conception a marquée une étape décisive dans la conception des ordinateurs qui sont tous aujourd'hui (sauf quelques exceptions) basés sur le modèle de Von Neumann.

Neuronal
(adj., neural)
Un ordinateur neuronal, est un ordinateur dont l'architecture s'inspire directement de la structure neuronale du cerveau humain. Les processeurs sont interconnectés les uns aux autres et jouent le rôle de cellules émétrices ou receptives. Chaque émeteur est relié à un récepteur (parfois plusieurs) avec un coefficient d'eficacité. L'état de sortie des répondeurs est égal à la somme pondérée des états émeteurs. Une phase préalable d'apprentissage permet d'ajuster les pondérations. Les systèmes neuronaux sont fréquemment utilisés en intelligence artificielle et notamment dans la reconnaissance des formes.

Nœud
(nm, node)
Dans un réseau, le noeud désigne un système assurant le regroupement de plusieurs lignes (liaisons) afin d'assurer une distribution du flux d'informations. Les appareils qui équipent les nœuds de commutation sont des commutateurs ou des concentrateurs.

Notation
(nf, notation)
Convention d'écriture permettant la manipulation et la représentation d'informations abstraites.
- Notation binaire: expression d'une information sous forme d'un nombre en numération binaire, par des 1 et des 0.
- Notation décimale: expression d'une information sous forme d'un nombre en numération décimale, à l'aide de chiffres de 0 à 9.
- Notation décimale codée binaire: expression d'une information sous forme d'un nombre en numération décimale, chaque chiffre étant décomposé selon une numération binaire.
- Notation hexadécimale: expression d'une information sous forme d'un nombre en numération hexadécimale, chaque chiffre étant compris entre 0 et 15 (particulièrement employé pour représenter des informations codées selon un groupe de 8 bits, chaque 1/2 octet représentant un chiffre hexadécimal).
- Notation octale: expression d'une information sous forme d'un nombre en numération octale, chaque chiffre étant compris entre 0 et 7 (particulièrement employé pour représenter des informations codées selon un groupe de 6 bits, soit 2 fois 3 bits).
- Notation polonaise: forme d'écriture des expressions algébriques destinée à faciliter la transformation de ces expressions en séquence de programme. Cette notation consiste à écrire l'opérateur après les opérandes, et non entre eux, ce qui supprime l'emploi des paranthèses.

Numérique
(adj, digital)
Qui a rapport aux nombres.

Numéris
(np, Numeris)
Nom donné par France Telecom aux possibilités du réseau RNIS (réseau numérique à intégration de services). Ce réseau regroupe différents service grâce à un mode transmission numérique. Ces services sont: téléphonie, son haute fidélité, visiophonie, téléinformatique, transmission d'images animés, etc. Parmi les services de Numéris dont tout un chacun peut disposer dès aujourd'hui citons le double appel et va-et-vient, l'échange de messages entre abonnés, etc.

Numérisation
(nm, digitalisation)
Tranformation d'une donnée analogique (une image vidéo, un signal lumineux ou sonore) en une donnée numérique exploitable par l'ordinateur. On utilise également fréquemment l'anglicisme «digitalisation».

SPEEDBALL 2

BRUTAL DELUXE

ST/STE
AMIGA
PC

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil
16 1 48 57 65 52

Cela fait deux ans que tous les branchés micro jouent à SPEEDBALL.
SPEEDBALL 2 arrive avec de nouvelles équipes, un nouveau stade et de nouvelles règles de jeu.
L'arène est plus vaste, les joueurs sont plus forts et l'action est encore plus rapide.
Le défi consiste à manager les Brutal Deluxe. C'est la plus mauvaise des équipes et vous devez en faire des champions !

SPEEDBALL 2, VOUS NE POURREZ PAS VOUS EN PASSER

Transformez les Faiblards en tueurs dans le gymnase.

Une équipe de femmelettes qui doit devenir une équipe star.

Seulement deux divisions et 15 équipes vous séparent du championat.

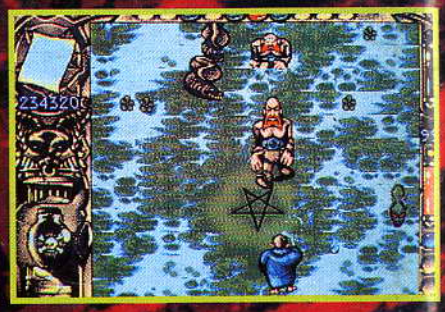
1990 THE BITMAP BROTHERS
1990 MIRRORSOFT LTD
IMAGE WORKS, IRWIN HOUSE
118 SOUTHWARK STREET,
LONDON SE1 0SW
TEL: 071-928 1454
FAX: 071-583 3494

C'est un but !

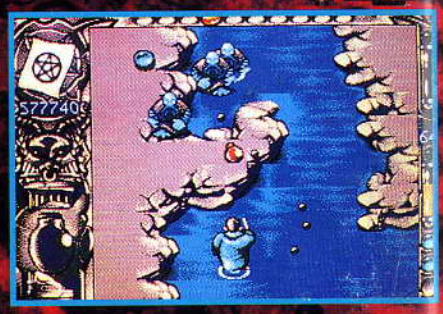
Célébrez ce moment de gloire.

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

MYSTICAL



Qu'il est long le périple jusqu'au titre de Magicien Suprême ! Des Marais de l'Eternelle Puanteur aux Jardins d'Eden, affrontez danger et humour, et tâchez de survivre au déluge de monstres bien décidés à vous arrêter !!!



Pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, AMSTRAD CPC

BLABLABLA

INFOGRAMES